闘うパソコンゲームマガジン

1989年1月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第1号 通巻第50号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 1月号
特価550円

新年超増ページ号

感動の2大付録
㊙Vol.3全紹介…ソーサリアン全書
パソコン版を完全リプレイ！ロードス島㊤戦記

How To Win
ロードス島戦記
イースIII
ゴーファーの野望 エピソードII
維新の嵐
サイオブレード
スナッチャー
スタートレーダー

おとし玉 オリジナルテレカ大放出

吉例 全40社超新作スクープ満載！

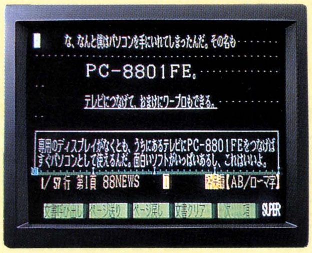
全国縦断ソフトハウスマラソン



新連載冒険巨編『パンゲア』始動！
HYPER-GENETIC CIRCUIT



僕たちは、テレビでワープロしてみたい。

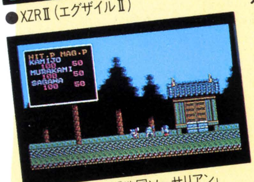


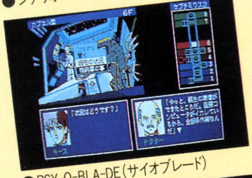
本格的なパソコンを手にしたら、当然ワープロソフトも使ってみたいよね。だからもちろん、PC-8801FEもテレビにつなぐだけでワープロが楽しめる。デービーソフトの「SUPER春望Ⅱエキスパート」がそれ。本格的なキーボードの操作で、40字×9行の画面に自由に文章が書き込めるんだ。楽しく絵がかけるグラフィックエディタもついているから、プリンタをつないで、自分だけのクリスマスカードや年賀状を作ることもできる。もちろん、専用ディスプレイをプラスしてさらに使いやすい40字×16行の表示でワープロすることもできるから、将来も安心。というわけで、これからの広がりを考えると、結論はPC-8801FEなのです。

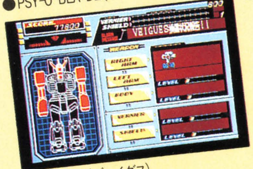


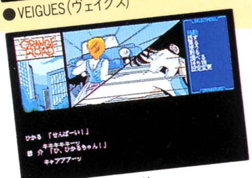
冬こそ、ゲームの戦士は震えたつ。


●XZRⅡ(エグザイルⅡ)


●シナリオ Vol.2「戦国ソーサリアン」


●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)


●VEIGUES(ヴェイグス)


●きまぐれオレンジロード

クリスマスも冬休みもすぐそこだし、外は寒くなってきたし、これはどうしてもゲームしかない。とにかく、こんなにエキサイティングになっちゃってどうしようと思ってしまうぐらい、このごろの新作ソフトは傑作ぞろいだ。この冬は、PC-8801FEとテレビで徹底的にゲームの世界を追及しよう。

●XZRⅡ(エグザイルⅡ)　さらに壮大なシナリオ展開。迫力のビジュアルシーンが、君を衝撃の世界へと導いてくれます。ユーザーの君たちの意見でより機能アップされた前作の完結編です。／日本テレネット……￥8,800

●シナリオVol.2「戦国ソーサリアン」　人気抜群のソーサリアンの戦国編です。5つのストーリーを通じてひとつの壮大な物語を構成。練り上げられたシナリオと敵キャラの強さは、並みじゃない！／日本ファルコム……￥3,800
(同一機種、メディアの「ソーサリアン」が必要です。)

●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)　全100シーンの全てがアニメーションで迫る新世代のアドベンチャー巨編。ムービー感覚のBGMと迫真の効果音で、臨場感あふれるストーリーが展開します。／T&Eソフト……￥8,800

●VEIGUES(ヴェイグス)　戦術格闘機「ヴェイグス」を駆使して、全15面を闘いぬくリアルバトルアクションゲーム。手に汗握るシーンの連続は、君を最後まで離しません。／ゲームアーツ……￥7,800

●きまぐれオレンジロード　ストーリーは原作に忠実でアニメ版のオリジナル設定をミックス。ごきげんなヒット曲をBGMにたっぷり楽しめるユニークなアドベンチャーゲームです。／マイクロキャビン……￥7,800

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格――――――129,000円
(ディスプレイは別売です)



NECパソコン
マックベアフェア
in X'mas
12月10日(土)〜25日(日)

NEC

おなじみ、マックベアからのクリスマスプレゼント。

こんどのクリスマスはぜひパソコンと一緒に迎えたいと思っている君に、マックベアから素敵なクリスマスプレゼントです。

フェア期間中、全国のマックベアフェア参加店でPCシリーズのパソコン本体、ディスプレイ、プリンタ等を買うと、もれなくマックベアクリスマスパーティグッズがもらえます。さらに、秋葉原(東京)のお店でお買い上げの方には、ゲームで遊んで素敵なマックベアグッズの当たるマックベアランドへのご招待券もプレゼント!

また、12月16日(金)〜18日(日)の3日間　東京・名古屋・関西地区のいろんなお店では、お買い上げの方にはもちろん、参加された方にも素敵なマックベアグッズの当たるイベントを実施。楽しく遊んでマックベアグッズをもらっちゃおう。

ぜひ、この機会をお見逃しなくお近くのフェア参加店まで………詳しくは、店頭ポスター、チラシのあるフェア参加店に聞いてね!





月間MVPをめざしてチャレンジ!
NECパニックベアーズコンテスト

チャンスは、続々。PC-8801MA2/FEには、面白ゲームソフト"パニックベアーズ"がもれなくついてきて、しかも楽しいコンテストに参加できるんだ。海軍士官の絵を選び、制限時間を59分59秒にさせてゲームスタート。絵を完成させたら、タイムが見えるように画面写真を撮って写真の裏に「住所」「氏名」「年齢」「電話番号」「職業(学年)」を記載して下記まで送って下さい。各月のベスト5(MVP賞)はパソコン専門誌上で発表、マックベアグッズセットを進呈。また、参加者全員にもマックベアテレカをプレゼント。さぁ、月間MVPめざして君もチャレンジしよう!

●送付先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
NECパソコン「パニックベアーズコンテスト」係





NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

冬のPCビッグチャンス

実施中(1989年1月20日まで)



いまNECのパソコンを買うと、オリジナル万歩計が当たる!

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ<N型番含む>、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買上げの方に、その場ですぐ当たりはずれがわかる"スクラッチチャンス"!楽しいスクラッチゲームにチャレンジして当たった方には、歩いた距離と時間がすぐ分かるデジタル表示のオリジナル万歩計をもれなくプレゼント。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00〜17:00月曜日〜金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

コンプティーク

1989 ① January Vol.50 発行／角川書店

CONTENTS 1

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE／宮野充
MODEL／国実百合



♪山はしろーがね、朝陽を浴びーて……♬1989年最初の表紙、テーマは純白、そして躍動感……。んなことはどーでもいいわけで、ま、ひとつ今年もヨロシクね！という想いを百合ちゃんの笑顔に託してみたわけです。ニコニコ。ニコニコ。

全国まわる門には福きたる!!
'89 新作情報がいっぱい。

吉例 第3回

全国縦断 ソフトハウスマラソン



全国ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント & '89新春すちゃらか ゲーム大会 付き

H エッチがこぼれ落ちそう！
新春恒例 Hコミック アドヴェンチャー 59
銀精界(ぎんせかい)は招くよ！『みゆきをスキーにつれてって』スタート

寿 折り込みポスター
全国ソフトハウスのご好意による オリジナルテレカ お年玉——大放出!!
コンプティーク創刊5周年記念プレゼントもあるぞ!!

付録1 追加シナリオ●新作情報付き
㊙ソーサリアン全書

冬は炬燵(おこた)でソーサリアン！産声まぢかのVol.3、オキテ破りの超先どり情報。この冬もHOTな情報満載のコンプ別冊付録なのであった。

付録2 パソコン版●完全リプレイ！
ロードス島㊧戦記

なつかしい仲間たちが戻ってきた。あのフレイムの騎士パーンがキミたちに贈るパソコン版ロードス島戦記のドタバタ・リプレイ！

281 アイドルデータバンク

Part 1.の国実百合ちゃんにつづくPart 2.は、コンプティーク50冊に登場してくれたアイドルを総まとめ。ナンノにミポリン、唯ちゃんも出てくるぞ!!



DRAGON GYM 313

新春クローズアップ
●小川範子



コンプティークの内容についてお答えしておりました"03(221)9900"は年内お休み致します。1月号の記事内容については直接編集部までお電話ください。なお小誌に掲載のゲーム解法については一切お答えできません。ご了承ください。

KOEI

我、神をも滅ぼさん!!





行け!秀吉よ!風魔の小太郎よ!
400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。
頭脳を揺さぶる、未体験の新モード!
「信長」は、今、人間のドラマとなった。!!

12月14日発売予定
PC-8801SR以降(FM音源ボード対応)/9,800円
withサウンドウェア(CD付)同時発売/12,300円

天下人 「信長の野望・全国版」が国盗り物語を主軸にした乱世の政治ドラマ、とするならこの「戦国群雄伝」は下剋上を夢みて戦場を闊歩した群雄たちの、人間ドラマといえます。今なお多くの人を魅了して止まない、織田信長という希有なる人物を、さらには彼が生きた戦国時代を、もっと多面的に楽しんでもらうために、2本目の「信長の野望」はつくられました。2つのゲームは互いに補完しあいながら、あなたをよりリアルなシミュレーションの世界へと誘うでしょう。
「信長」はもはやひとつの現実なのです。——

[信長の野望・戦国

クイズに答えて、今話題のパソコン・ファミコン・ゲームソフトをもらおう! 1988年12月1日〜1989年1月31日

商品総額300万円!

光栄10周年記念プレゼントキャンペーン実施中

光栄もおかげさまで、10周年を迎えることができました。日頃のご愛顧に感謝の気持ちをこめて、「記念プレゼントキャンペーン」を実施中です。クイズにお答えいただいた正解者の中から、抽選で豪華賞品をプレゼント致します。

ク イ ズ
光栄歴史三部作のタイトルは? (商品名をお答えください。)
「 ? 」「 ? 」「 ? 」

【プレゼント賞品】
《信長の野望賞》NEC PC-9801RX2セット……1名様
《三國志賞》SHARP X68000セット……1名様
《蒼き狼と白き牝鹿賞》富士通FMR-50セット……1名様
《維新の嵐賞》SONY MSX2+……4名様
《麻雀大会賞》SHARP Twinファミコン……3名様
《シブサワ・コウ賞》お好きな光栄商品1点……100名様
《光栄賞》KOEI特製テレホンカード……100名様
★パソコンは、本体・カラーCRT・キーボードのセット、MSX2+とファミコンは本体のみです。

お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くにお取扱い店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。但し、書籍は取り扱っておりません。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。

MSXマークはアスキーの商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



圧巻！ 情熱のピカレスク!!

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！火計・妖術飛び交う戦場で、反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一大活劇！



時は北宋の末。主人公は、広大な中国大陸に散らばった悪漢・無頼漢達だ。一日千里を走り、一振りで何百もの人を斬り、素手で虎を倒す。超人的な力の持ち主、とはいっても、そこは社会のはぐれ者ども、スーパーヒーローじゃない。数々の悪行を重ねる。過ちも多い。だが、それでも、民衆は彼らを愛し続けた。その間実に800年！善悪を越えて人をうつ魅力がある。「水滸伝」の醍醐味だ。光栄は「三國志」「ジンギスカン」で培ったノウハウをすべて注ぎ込み、そんな無頼漢どもを徹底的にシミュレートした。さあ、いいか、血沸き肉躍る、白熱のピカレスク・ロマン（悪漢小説）が、ここに幕を開ける！

［水滸伝］天命の誓い

12月23日発売予定

PC-8801SR以降（FM音源ボード対応）／9,800円
withサウンドウェア（CD付）同時発売／12,300円

信長の野望 全・国・版

戦乱の渦中に飛び込め！
今だロングランを続ける
不朽の信長ワールド！

PC-88mkII専用／88SR（VA対応）／PC-98シリーズ（日本語版384K、英語版256K）／X-1シリーズ／MZ2500／B-16シリーズ／FM7・77・77AV・R-50／M-500／MSX（2メガROM版）／MSX2（4メガROM版）／ファミコン版 以上各9,800円／MSX2（ディスク版）8,800円 X68000新発売／9,800円

群雄伝］

【応募方法】官製葉書にクイズの解答及び、住所・氏名・年齢・TEL、および希望の光栄ソフト名（機種名を必ず明記）お書きの上、ご応募ください。正解者の中から抽選で、上記豪華商品をプレゼント致します。

【しめ切り】1989年1月31日（当日消印有効）

【発表】当選者の発表は、当社雑誌広告3月号（ログイン・マイコン・MSXマガジン・ファミコン通信）にて行います。

（シブサワ・コウ賞と光栄賞については、商品の発送をもって発表とかえさせていただきます。）

【宛先】〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-29 日吉郵便局留
株式会社 光栄「10周年キャンペーンⓒ係」

（キャンペーンの内容及びクイズについての電話によるお問い合わせには一切応じられませんのでご了承ください。）

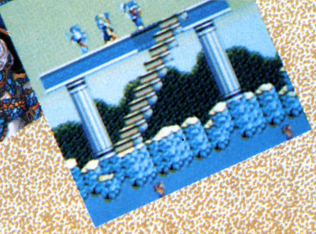
光栄の本ご紹介

新発売	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンハンドブック	1,800円
新発売	三國志ガイドブック	880円
近日発売	三國志ハンドブック	1,800円
	信長の野望・全国版ハンドブック	1,800円
	信長の野望・全国版ガイドブック	880円

テレホンサービス KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000（ファミコン専用）

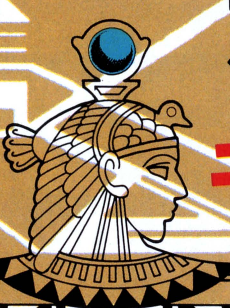
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄







迫り来る
“魔”の波動を感じたか!?
ならば　旅立て、SORCERIAN
暗黒の　ギルバレス島へ!!



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン



Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師が、仮面を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。



Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。

Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

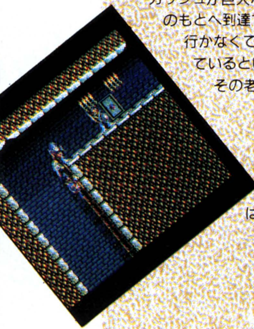
リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。



Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

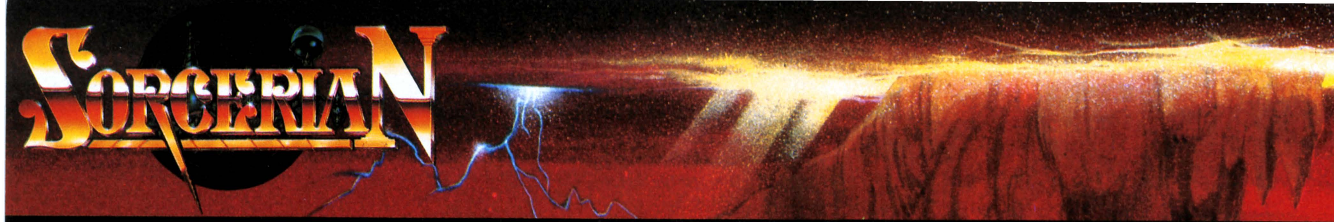
神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。



機　種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	12/23 発売！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D (2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D (2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



ソーサリアン

SORCERIAN

RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

15

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。



120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

60

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	






Sorcerian System



君はまたクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

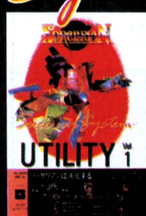
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

「ソーサリアン」追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1				
	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

¥3,800

「ソーサリアン」ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフか直接ユーザーへメッセージを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1				
	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



イースⅡはイースの続きです。

イースがなくても
イースⅡはプレイできますが
イースをプレイしておくと
イースⅡがより楽しめます

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ。前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。





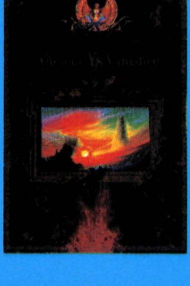
イースⅡ 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800

イースがあったからイースIIがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界(イマージュ)。

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語(ストーリー)



- ●立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- ●多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- ●第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ●ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ●ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

イース 好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2 各¥7,800

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714



あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

パソコン業界から芸能界?!

ファルコム スペシャルボックス'89

Falcom SPECIAL BOX '89

去る11月8日(火)、飯田橋のホテルグランドパレスにて行われた、「ファルコム・レーベル作品第1号"ファルコム・スペシャル・ボックス'89"完成発表会」には、各パソコン誌はもちろん、音楽専門誌の記者もつめかけた。
パソコンからのオリジナル音と、アレンジしたCDの音とを続けて流し、また、この作品に参加した難波さんや作山さんが裏話を披露したり、森口博子ちゃんが生で歌ったりと、作品を露出しながら、オリジナルの質の高さとともに、アレンジの効果を大きくアピール。確かな手答えを感じさせた。



ファルコムがキミたちに贈る とっておきのX'masプレゼント!

"世界初"づくしのドエライCDが出るゾ。

好評発売中!

羽田健太郎氏による、
シンフォニー・アレンジの
フル・オーケストラ・バージョン誕生。

交響曲「イース」



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

大反響の「ソーサリアンS.A.V.」を上回るサウンドで贈る、待望のシリーズ第2弾。

ソーサリアン・スーパーアレンジ・バージョンII
プラスソーサリアン・システム Vol.1



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

ゲームBGM59曲を全て収録した、ソーサリアン・オリジナル・サントラ・バージョン。

ミュージック・フロム・ソーサリアン



●CD 3,000円
●LP 2,500円
●カセット 2,500円

ゲーム未使用曲も加え、イースの魅力倍増! ファン必聴の名盤!!

ミュージック・フロム・イース



●CD 3,000円
●LP 2,500円
●カセット 2,500円

豪華なゲストミュージシャンと難波弘之氏のアレンジで贈る超迫力スーパーサウンド。

ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円

オリジナル・サントラとS.A.V.にヴォーカル1曲をプラスした、イースIIの愛蔵盤。

ミュージック・フロム・イースII



●CD 3,200円
●LP 2,800円
●カセット 2,800円



FUSION FALCOM MEETS DAVID MATTHEWS
CGMとフュージョンの華麗な融合



全5曲で構成されている、このフュージョン・アレンジは、エスニック、ファンキー、ポップ、バラードなど、全く違った個性を演出。さすがに、デビットマシューズ・アレンジのNY直送サウンドはカッコイイ。

「ドラムとベースはシンセサイザーで打ち込み、それぞれのリズムを作り、その上に生の楽器をダビングしました。オリジナルの雰囲気を生かし、CGMとジャズ・フュージョンの融合を、私なりに表現したつもりです。」



VOCAL from SORCERIAN
ポップでピュアなシティ・サウンド



こうして聴いてみると、もともと歌詞を付けるようにメロディを作ったんじゃないか、と思えてくるから不思議。ポップなニュアンスの英詞も、ピタリはまってるし、博子ちゃんのヴォーカルもバッチリ。

「一番苦労したのは発音ですね。作詞のF.ローズさんに、英会話なみのレッスンを受けまして、レコーディングの時もスタジオが英語教室みたいで、歌い終わったら、外人になってたらいいな、と思ったほどです。」

FUSION
フュージョン界の巨匠
D.マシューズ氏

PLUS MIX
SAVでおなじみの
難波弘之氏

SYMPHONY
シンフォニーならこの人
羽田健太郎氏

VOCAL
話題のマルチ・アイドル
森口博子ちゃん

DISCO
売れっ子CMソングライター
作山功二氏

DISCO Super nonstop Version
ノンストップで聴かせるファルコム・グラフティ





メロディもリズムも違う13曲を、効果音などをうまく使ってメリハリをつけながら、一気に聴かせる。ディスコ調のハイ・ビート・サウンドが耳に心地いい。仲間同志のパーティにオススメのゴキゲンCD。

「普通の26倍のバイト数と、6倍以上のトラック数を必要としたんですから、大変でしたね。とにかく、原曲をあまりいじらないで、曲と曲のチェンジにアイデアを凝らしたつもりです。」

SYMPHONY from XANADU, YS, SORCERIAN
優雅に響くフル・オーケストラ・シンフォニー





「交響曲　イース」で、すでに実証済みの羽田アレンジは、今回も快調。まるで、クラシックのような優雅なムードの中に、どこか、悲しげなものを感じてしまうのは、アドルの心のせいだろうか。

「最近では、CGMが新しい音楽ジャンルとして、確立してきているようですし、その芸術性も注目されつつありますね。また逆に、CGMをきっかけにして、クラシックな音楽に触れる機会が増えてほしいですね。」

SORROUND THEATER from YS2
未体験のイマジネーション・ファンタジー



【CAST】
アドル：松本保典
フィーナ：平野文
ダレス：大塚明夫
本ボス・ダーム：玄田哲章
ナレーション：玄田哲章(二役)

6冊のイースの本を集めた、選ばれし勇士アドルに、本ボス・ダームとの対決が迫っていた。いよいよ、イース最後の戦いが始まる——。
「YsⅡ」の後半のストーリーを中心としたシナリオは、20分あまり。S・D・A・Sによるサラウンド効果で、アドルの足音や息づかい、剣のぶつかり合う音など、目をつぶって聴いていると、頭の中でアニメーションが展開していくよう。言ってみれば、ひとりひとりのイマジネーションで広げていく、イメージ・アニメ「イース」だ。

PLUS MIX from YS, YS2, SORCERIAN, XANADU
オリジナル音に厚みと広がり





1コーラス目は原曲そのまま。2コーラス目から、さり気ない感じで楽器を加えているので、ふと気が付くと、かっこいいアレンジ・バージョンになっているという、ユニークな難波サウンド。

「実は、YsⅡのSAVの時、6曲しかアレンジしてなくて、後の1曲を得意の現場処理したのが、PLUS MIXの原形なんです。これが意外と受けちゃったもんで、今回は全部これでいこう！ってことになったんです。」



12月5日新発売！

豪華特典

★ファルコム・オリジナル新作ポスター（予約者のみ）★オリジナル・イラスト・カレンダー（6枚組）★ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書き★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス

■プラス2大特典＝抽選で1,000名様に「ファルコム特製テレフォン・カード」200名様に「ソーサリアン・プロモーション・ビデオ」をプレゼント!!

6枚組 ¥7,800
8cmCDミニ　K13X-23041～6

●発売元
キングレコード株式会社

J.B. HAROLD SOUND COLLECTION SCENE 1

J.B.HAROLD

J.B.ハロルド・サウンド・コレクション SCENE 1

ミステリー・アドヴェンチャーゲームのパイオニア　リバーヒルソフトの快心作を網羅!!
「殺人倶楽部」「マンハッタンレクイエム」「殺意の接吻」の3タイトル全曲をX-6800の音源で収録したファン待望の一枚!!

J.B.ハロルド3♯より2曲を追加収録のほか＋ジャズアレンジによるスピリットヴァージョン5曲を収録！

12・21 ON SALE!

◆カセット：￥2,500　X25X-1013
◆C　D：￥3,000　H30X-20014

初回特典：J.B.ハロルド・ロゴステッカー

ヤル前に聴くか　聴く前にヤルか!?

ファイナル・ファンタジーⅠ・Ⅱ全曲集
ALL SOUND OF FINALFANTASY Ⅰ・Ⅱ



12・21 ON SALE

◆カセット：￥2,200 X22X-1014
◆C　D：￥2,500 H25X-20015

全62分47曲収録

収録内容

★ファミコンソフト「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ」のB.G.M.をすべて収録。
☆アレンジヴァージョンによる組曲を2曲収録。
（アレンジ：加藤道明）
★「ファイナルファンタジーⅡ」の未収録B.G.M 4曲を追加収録。
☆中カードには、天野喜孝のモンスターイラスト38点によるモンスターギャラリーとスコアを掲載。

初回特典：特製オリジナルゲームカセットホルダー

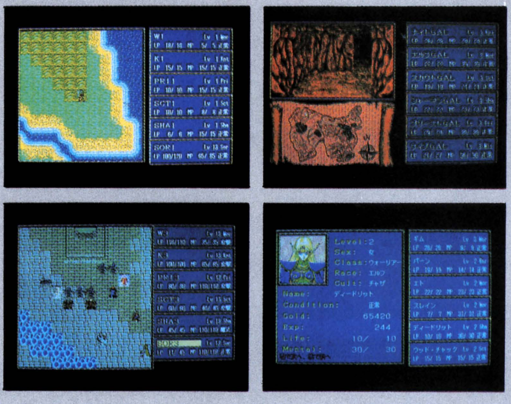
交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」のコンサート御招待のお知らせ！

商品についている応募券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・性別、DATAMシリーズに対する御意見・御感想をお書きの上㈱ポリスターF・F係までお送り下さい。御応募下さいました方の中から全国2,000名の方を'89年4月（予定）におこなわれる交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ」の夕べのコンサートへ御招待します。くわしくは、カセット又はCDを御覧下さい。

POLYSTAR
ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル ☎03(406)8161㈹

DATAM DATA MUSIC





いま甦える伝説のストーリー。

戦乱の炎が人々を襲い、平和なロードス島を危機に陥れた。
若き戦士は勇敢に剣を奮い、待ち受ける怪物たちに立ち向かう。
中世のロマン漂う、剣と魔法のファンタジー。

大好評
発・売・中

原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕
PC-9801VM/VX 5"・UV/UX/CV 3.5"
2HD 2枚組 定価**9,800**円

ユーザーテレホン/大阪06(315)8255
ゲームに関するお問い合せは午後1時～6時の間にお電話でどうぞ。
それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

※このゲームは月刊「コンプティーク」に連載された「ロードス島戦記」をコンピュータゲーム化したものです。

◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料です。
◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。



▶X68000版開発中◀
発売日未定

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

TRINITY
STAC
Software Technology & Communication

FUN FACTORY

しりょうせんせん2

死霊戦線2

WAR OF THE DEAD PART 2

まだ悪夢から醒めてはいない・・

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!ふたたび甦える"黄泉路"の恐怖——そして、その影に立つ謎の男…。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!





ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。
マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

MSX2 3.5"2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上VRAM128K以上 ●予価7,800円 12月下旬発売予定

キャンペーン実施 特製ポロシャツを抽選でプレゼント！〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

●PC-88版同時制作快調!!

MSX2はアスキーの商標です。

●企画・制作 **株式会社ファン プロジェクト**　●発売 **ビクター音楽産業株式会社**

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてビクター音楽産業㈱までお申込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日、12時から19時まで)

資料請求券
コンプティーク①

■CROSS MEDIA SOFT

やじうま ペナントレース 1988

「文句言うなら、やってみろ!!」

これが本命 やじうまペナントレース。

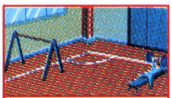


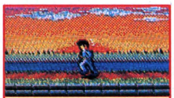
監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

――というわけで、日頃、監督の采配や選手のプレイぶりに不満のある方、檄を飛ばしたい方、この野球ゲームソフトなら大満足。意中の球団の「入団テスト」からはじまる選手プレイ。選手交代からサインプレイなどまでこなす監督プレイ。ひとり2役でペナントレースを勝ち抜け!
なんと'88年プロ野球詳細データを完全シミュレートした、ウルトラリアルな『やじうまペナントレース』鮮烈デビュー。


入 団 発 表


練習モード〈実技〉


練習モード〈体力〉

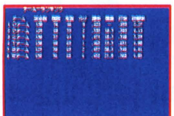

練習モード〈走力〉

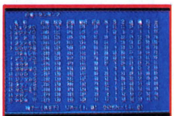


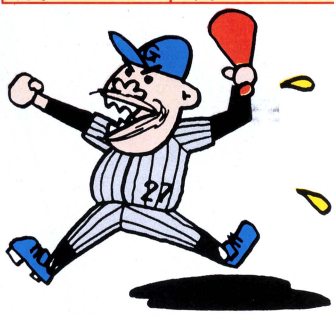
試合〈エアドーム〉

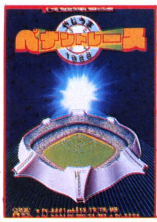

内野ズーム・アップ


外野ズーム・アップ


チーム成績


打 撃 成 績





絶 賛 発 売 中 !!

●PC-88VA ●PC-8801FH/MH/FA/MA ディスク3枚組
●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR ㊮2ドライブ ¥7,800

12球団データ他 機能アップ **PC-98版1月中旬発売**

●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV
㊮384KB以上、2ドライブ ディスク3枚組 ¥7,800

MUSIUMユーザーからの熱い要望にお答えしてデータ曲集登場!

MUSIUM3 曲データ集

♬FM音源3声、PSG3声を最大限に活用した曲データを全30曲収録した「MUSIUM3」対応 曲データ集。
♬「自動演奏モード」でBGMとして楽しむのも、「音符入力モード」で自分なりにアレンジし直すのもOK!
♬収録曲はポップス、ロックから演歌、ナツメロまでのヒット曲ばかり!

主な収録曲
＊赤いスイートピー＊ガラスの十代＊ミ・アモーレ＊六本木心中＊男と女のラブ・ゲーム＊雪国＊バッド＊ファイナル・カウント・ダウン

ご 注 意
このソフトには「MUSIUM3」(PC-88, FM-77版)か「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

12月10日発売予定
●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV
●PC-8801mkⅡSR以降
●FM-77/77AV 全て ¥5,800

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通 信 販 売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

資料請求券
コンプティーク 89-1


どろろ
—地獄絵巻の章—
戦乱の世にもうひとつ熾烈な戦いを続ける者たちがいた。
©手塚プロダクション
Quasar Soft
クエイザーソフト株式会社　TEL (03)760-5303
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20 三王ビル6F



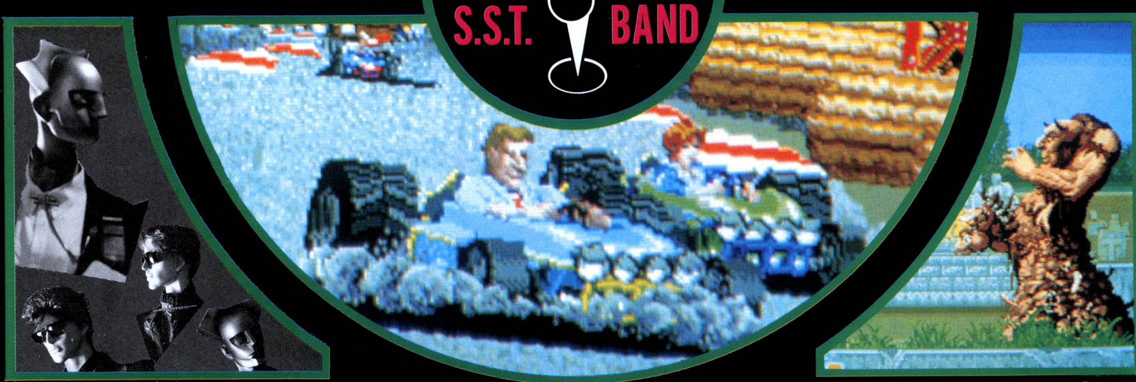
―そして、時代は混乱を極め、
なお、二人の旅は続いていた。
残る妖怪は八匹。
抜刀一閃、
切り拓けるか、運命（さだめ）。
・バトルモード搭載の
アニメーションアドベンチャー
・パソコン版
オリジナルストーリー
PC88SR以降
ディスク4枚組
12月10日発売！

POWER DRIFT & MEGA DRIVE

G.S.M. SEGA® 2



世界初のゲームミュージックライブバンドS.S.T.BAND第2弾



©SEGA

体感ゲーム「パワードリフト」「16BITスーパーマシンメガドライブ」のサウンドを中心に収録タイム60分を超えるセガ超大作登場。

◆ゲームミュージック初のピクチャーCD（CDのみ）
◆パワードリフト楽譜、S.S.T. BAND解説書
◆予約特典B2ポスター

収録曲

1 **POWER DRIFT**(LIKE THE WIND ARRANGE VERSION)
2 **PHANTASY STAR II** (OPENING THEME ARRANGE VERSION)
3 **SPACE HARRIER II** (A LEGEND OF HARRIER ARRANGE VERSION)
4 **獣王記**(CLOSED IN UPON ME ARRANGE VERSION)
5 **ALEX KIDD**天空魔城(ORIGINAL VERSION)
6 **SUPER THUNDER BLADE**(MEGA DRIVE ORIGINAL VERSION)
7 **POWER DRIFT**(ORIGINAL VERSION)
8 **SCRAMBLE SPIRITS**(ORIGINAL VERSION)
9 **DYNAMITE DUX**(ORIGINAL VERSION)

CD:D28B0010 ¥2,800　　CT:25P50010 ¥2,500

12/28 ON SALE

SCTRON INFORMATION

1.この商品（CD・ミュージックテープ）に封入のアンケートハガキを応募下さった方から抽選で300名様にメガドライブソフト「獣王記」「アレクの天空魔城」のいずれかをプレゼント。
（応募締切：1989年1月31日当日消印有効プレゼントの発表は、発送をもって換えさせていただきます）

2.S.S.T. BAND LIVE
「メガドライブ スパークリング1989」開催!!
2/9(木)東　京：厚生年金大ホール　17：00開場
2/11(土)名古屋：フレックスホール　15：00開場
2/12(日)大　阪：厚生年金中ホール　15：00開場
その他、ビデオコンサートやゲーム大会、大抽選会など楽しさいっぱいのスペシャルイベントです。
【応募要項】
官製ハガキに住所・氏名・年齢・TEL・希望会場を明記の上ご応募下さい。抽選で合計1750名様（東京1,000名、名古屋250名、大阪500名）をイベントに御招待致します。
宛先　〒102東京都千代田区九段北3-3-5
【株】ポニーキャニオン 映像制作事業部
サイトロンレーベル メガドライブ スパークリング㊧係
〆切：1月15日当日消印有効。なお、御招待状発送は、1月末になります。
詳しい情報案内は下記テレホンインフォメーションまで
サイトロンテレホンインフォメーション
東京03-236-4000　大阪06-210-9799

SCITRON

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

5th ANNIVERSARY

テレネット創立5周年記念

CD付きがNEW SOFT

ゲームで大事なのは、数々の演出。中でも音楽は重要性をしめるところ。今やゲームは、音楽あってのソフトの時代。CDもSoft、GAMEもSoft。新しい試みを次々に実現させるRENOは唱えます。〝CD付かなきゃゲームじゃない!″と……。
RENOのゲームには今後も必ずCDが付くことを、ここに宣言します。



CD &DISK
▶このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです

ユーザーズクラブ会員へ、全員にプレゼント

越智一裕のサイン入り創立5周年記念作品下じきを全員にプレゼントします。もちろん今入会する方にもプレゼントします。



キャンペーンクイズ

—なんと、あのX68000が当るぞ!—

日本テレネットも10月27日をもって創立5周年となりました。懐かしのアメリカン・トラックから新作DEATH-BRINGER/XZRIIまでいつも応援してくれてどうもありがとう! そんな皆さんに感謝の意をこめて、抽選により豪華プレゼントを実施いたします。皆さんどしどしご応募下さい。

金賞/X68000(本体+専用モニター) 1名様
銀賞/CDラジカセ 20名様
銅賞/ターミネーター(電子音発生機ライト付き) 300名様



問題

日本テレネットが創立5周年を記念して年末に発売する2大タイトル名は? 下の○の中に当てはまるアルファベットをお答え下さい。

① DEA○H-BRINGER ② X○RII

協賛:㈱シャープ

解答方法
官製葉書に、住所・氏名・年齢・電話番号・機種・①②の答えをお書きになって日本テレネットまでお送り下さい。(住所・氏名には必ず〝フリガナ″をお願いいたします)

発表 銀賞までの当選者は2日売りの雑誌広告に掲載いたします。銅賞当選者は賞品の発送をもって発表に替えさせていただきます。
注:葉書はお一人様1枚限り有効です。

解答
① ②
郵便番号
住所
氏名
年齢
電話番号
お手持ちの機種

受付け期間 11月1日〜12月31日(消印有効)

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1158


創立5周年記念作
CD &DISK
▶このマークの付いている商品は
コンパクトディスク付きです。
PC-9801
シリーズ
(RAM384kb必要)
(5"2DD・3枚組)(5"2HD・2枚組)
(3.5"2HD・2枚組)
12月10日発売予定
¥9,800
戦闘モード
キャラクターの位置関係を表現。弓矢や魔法の効用範囲で味方が巻添えを喰うこともある。
レベルアップ
職業性を排除。すべての武器、魔法、能力それぞれにレベルが存在するので、キャラクターの個性はプレイヤーが創るもの。
3 D
敵との距離感を表現。なんと、遠くの敵が見えるのだ。
時折現れる木のすきまが向こうのマップや敵の位置を知らしめる。
キャラクターデザイン&アニメーション指導
アニメ界の巨匠"越智一裕"ゴッドマーズ、北斗の拳等の作画監督。
DEATH
デスブリンガー
物語(ファンタジー)はひとつの 16bitの極限、真RPGここに完結! 現実(リアリティー)となる
BRINGER
「もっと主人公になりきりたい」「より臨場感あふれる世界にのめりこみたい」
RPGファンなら誰もがそう願うであろう。
その想いを満たす新作がついにここに登場する。
プレイヤーの自由度を多様化させ、物語の世界があたかも現実の世界であるかのように展開していく。
デス・ブリンガーは、貴方のもう一つの人生となるであろう。
X-68000の発売について!
より完成度の高い製品創りを追求した結果、X-68000版の発売を来年2月にさせていただきました。
※初期のPC-9801及びPC-9801Uでは動作しません。※2ドライブ専用。※付記のない画面写真はPC-9801版(開発中)によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

品 ■CDシングル付き決定!!



12月10日・17日発売

XZRII エグザイル 完結編

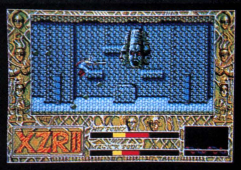
歴史の全貌が今、あばかれる。



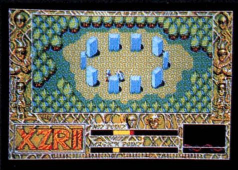
この画面はMSX2のものです。

●ビジュアルシーン。テンプル騎士団長ユーグ。

PC-8801mkIISR~VA・PC-9801シリーズ



●ボスキャラ、人面塔。

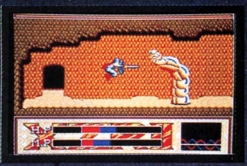


●イベントシーン。ストーン・ヘンジ。



●新メンバーのユーグとリュデル

MSX2



●ボスキャラ、砂漠の怪物。



●RPGシーン。グルノーブルの村。

二大国支配終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者。
全世界の金融資本を牛耳り、国際政治を一手に掌握する巨大な何者かが、
幾千年をかけ、最後の構築物を完成しようとしている。
一方、アサシンの首領となったサドラーはテンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインとの邂逅のあと、
抗いえぬ歴史のうねりに飲みこまれていく。
果たして、サドラーを待ち受ける巨大な歴史の命運は!?

操作性アップ!

●店への出入りはスムーズに。もう誰も何もジャマしません。買い物も一度にできるようになりました。
●超高速スクロールを実現。重ね合わせ採用により、より軽快なアクションが楽しめます。

ディスク一枚プラス!

●より広大な世界を描くため、マップをはじめとするデータ量アップ。
●好評のビジュアルシーンはディスク一枚ぎっしり圧縮。

イベント多発!衝撃の全6面!

●より緻密なシナリオの連続が、確実にあなたを衝撃の最終面へ導きます。

グラフィック、アップ!

●チップ・データ量アップにより、より変化に富んだ世界が可能と成りました。またアクションシーンは、アングルを変え、より立体的に。
●背景のアニメーションは必見です。

ボス・キャラ、アップ!

●各ボスごとにルーチン対応。多彩な攻撃法を生みだします。

ドラッグ・アップ!

●ドラッグはよりパワーアップ!過激な破壊力が敵キャラをブチ抜き、変幻自在の魔術的効果がより戦闘を有利にします。

マギック、アップ!

●武器は剣だけではない。前作とは全く違った、より戦略的なマギックが確実に敵をヒット。

キャラクター、アップ!

●前作でおなじみのアサシンのメンバーに加え、テンプル騎士団長ユーグ、カタリ派吟遊詩人リュデル、真言系立川流の仁寛などより多彩なキャラクターが登場、重要なアドバイザーとなり、あなたをゲームクリアへ導きます。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

■PC-8801mkIISR~VA(5"2D・4枚組)
■PC-9801シリーズ(5"2HD・2枚組)
(5"2DD・3枚組)(3.5"2DD・3枚組)
■MSX2(3.5"2DD・2枚組) ¥8,800

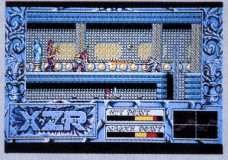
※初期のPC-9801は動作しません。2ドライブ専用(MSX2は除く)。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISR(開発中)によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

PC-88・PC-98 MSX2・X-1turbo 好評発売中!

XZR エグザイル 破戒の偶像

未来への黙示録!!



※X-1ターボMODEL10初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用(MSX2は除く)。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISR(開発中)によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。MSXはアスキーの商標です。

RENO Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
●ユーザー ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 コンプティーク 12

KONAMI

F-1体感

セッティングメニューは約2095万台!

史上初、2人同時マルチプレイ可能!

3D画面が生んだ、この臨場感!

16戦勝抜きグランプリモード!

19,268色の美しいグラフィック!







コナミの MSX2+専用ソフト第1弾

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL ™

© KONAMI 1988

MSX2+専用(RAM64K VRAM128K以上)　3.5″2DD(ディスク2枚組)

MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応　6,800円　好評発売中

●MSXマークはアスキーの商標です。

もっとリアルに、もっとエキサイティングに——あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場!ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。

MSX2+の魅力を体験しよう! THE NEW MSX FAIR開催

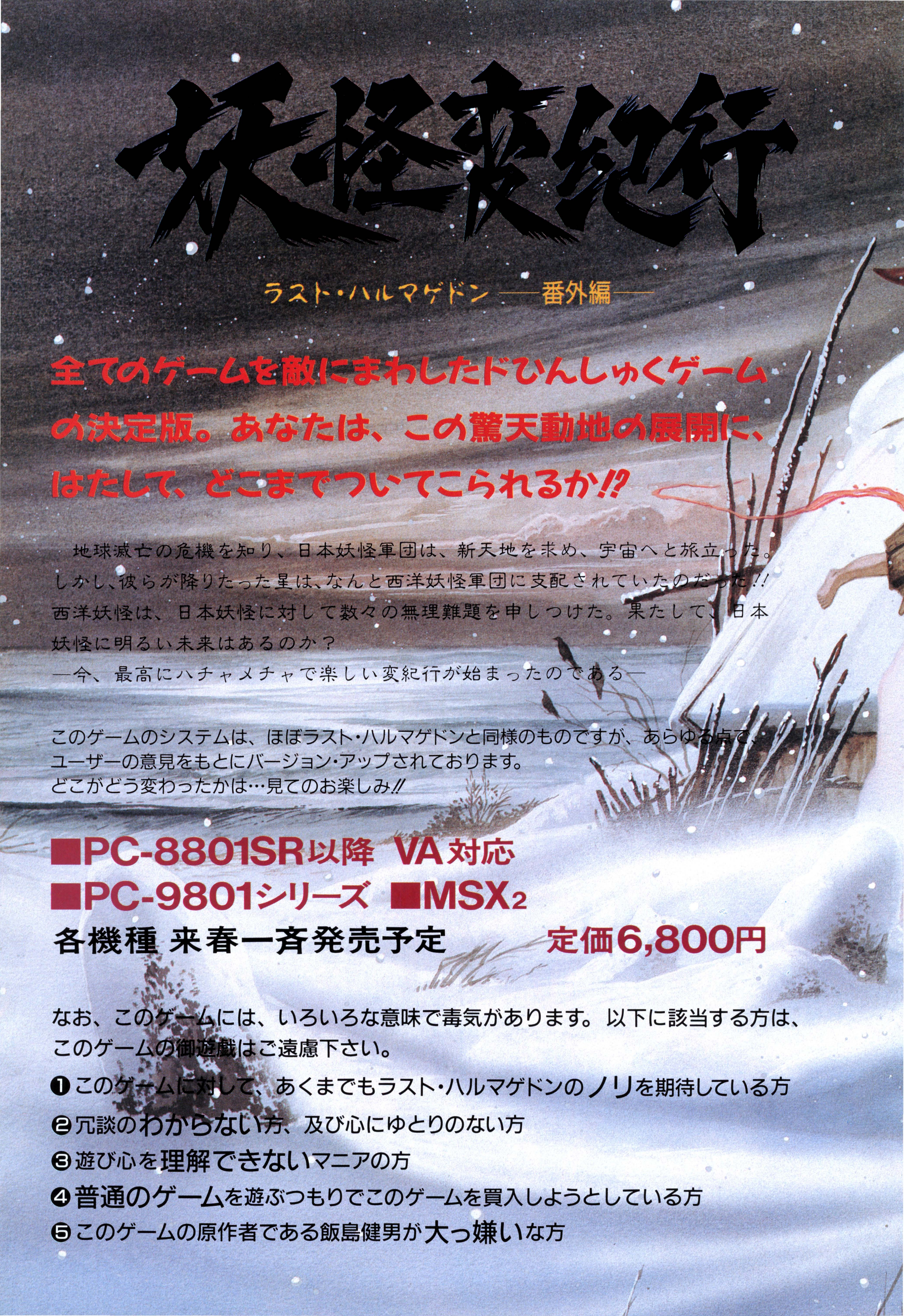
楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、全国7ヶ所で開催中。みんなででかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25　販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル


KONAMI
ファンタジー、創世。
グラディウスシリーズ待望の続編!
G6658対バクテリアン戦、G6666対ヴェノム戦
G6709対サラマンダ戦………
そしてG6809、スペースウォーⅣ勃発!
戦いのステージをG6644へ求めて
いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
時空を超えた追撃が始まる!!
アーケード版『グラ2』で人気のステージも登場!
MSX1,2兼用 2Mビット SCC搭載 5,800円 1月中旬発売予定
ゴーファーの野望(やぼう)
© KONAMI 1988 TM
EPISODE II
MUSIC
GRADIUS
グラディウス・サウンドがクラシカルな組曲になった!
グラディウス・ファンタジア
アポロンから、絶賛発売中。演奏はグラディウス・シンフォニック・オーケストラ。
LP(AY25-26)2,500円 CD(BY30-5072)3,000円 カセット(KSF1555)2,500円
VIDEO
全宇宙を震撼させる超時空バトルが始まる!
沙羅曼蛇 BASIC SAGA 瞑想のパオラ
冴える美樹本キャラ、人気のグラディウスシリーズにアニメビデオバージョン誕生!
カラーステレオHiFi 60分 12,800円 絶賛発売中
FAMI-COM
反射神経に新次元の興奮! ファミコン版
GRADIUS II
アーケード版でも熱狂的ファンをもつ名作が遂にファミコン進出!
VRC4+1M+1M+64KSRAM 5,900円 12月16日発売
コナミの占いセンセーション
MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円 新発売
コナミ・ゲームコレクション Vol.1~Vol.4
MSX対応 3.5"2DD(ディスク版) 各4,800円 Vol.1・Vol.2=絶賛発売中 Vol.3・Vol.4=引き続き発売予定
週刊テレホンサービス実施都市 関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000 北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606
コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
■X68000 5" 2HD 7枚組 9,800円 近日発売!!
■PC8801SR以降シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■PC9801シリーズ 5" 2HD 3枚組 好評発売中!!
5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
3.5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
■X1シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■MSX2 3.5" 2DD 5枚組 好評発売中!!
各7,800円
再来,ハルマゲドン・ショック!
MSXマークはアスキーの商標です。
●お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039


妖怪変紀行
ラスト・ハルマゲドン ——番外編——
全てのゲームを敵にまわしたドひんしゅくゲーム
の決定版。あなたは、この驚天動地の展開に、
はたして、どこまでついてこられるか!?
地球滅亡の危機を知り、日本妖怪軍団は、新天地を求め、宇宙へと旅立った。
しかし、彼らが降りたった星は、なんと西洋妖怪軍団に支配されていたのだった!!
西洋妖怪は、日本妖怪に対して数々の無理難題を申しつけた。果たして、日本
妖怪に明るい未来はあるのか？
—今、最高にハチャメチャで楽しい変紀行が始まったのである—
このゲームのシステムは、ほぼラスト・ハルマゲドンと同様のものですが、あらゆる点で、
ユーザーの意見をもとにバージョン・アップされております。
どこがどう変わったかは…見てのお楽しみ!!
■PC-8801SR以降 VA対応
■PC-9801シリーズ ■MSX2
各機種 来春一斉発売予定
定価6,800円
なお、このゲームには、いろいろな意味で毒気があります。以下に該当する方は、
このゲームの御遊戯はご遠慮下さい。
❶このゲームに対して、あくまでもラスト・ハルマゲドンのノリを期待している方
❷冗談のわからない方、及び心にゆとりのない方
❸遊び心を理解できないマニアの方
❹普通のゲームを遊ぶつもりでこのゲームを買入しようとしている方
❺このゲームの原作者である飯島健男が大っ嫌いな方


MOTO
最笑最怒の超不可思議
RPGついに登場!!
●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は，使用機種名を明記の上，現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京　03(230)0664
MSXマークはアスキーの商標です。
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段N1ビル Tel.03-264-3039

プロ野球ファミリースタジアム
ペナントレース版



好評発売中
PC-88VA専用
5″-2HD 2枚組
2ドライブ専用
定価6,800円

ファミコン版とどこが違うのか？
- しのすかを首位打者にしたいよぅ　と思っていた人へ 打率とホームラン数をそれぞれ独立した特性値にすることにより，打者をホームラン打者，中距離打者，巧打者，ハイパー打者の4タイプに分けました.

同時発売!!
デュアル　ジョイポート　定価3,800円

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム
自己中心派

MSX2, MSX 両専用
MSX2 RAM64K·VRAM128K以上
MSX RAM16K以上
2メガROM

好評発売中
定価6,800円

- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様．1 持杉　ドラ夫　2 律見江　ミエ　3 中島　ハコ　4 謎のじいさん　5 北家　拳士郎　6 タコ宮内　7 ゴッドハンド氏　8 店野　真澄太　9 オクトパシーふみ　10 貧乏おやじ　11 迷彩レディー　12 クリスチーネ・M，の12人を用意．
- MSX2用，MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります．さらに，MSX2の場合には，どちらの表示でもゲームをすることができます．
- P64からなる豪華マニュアル 初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました．イラスト満載で，単なる麻雀入門とは一味ちがいます．
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)，初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード付．
- ジョイスティックまたはジョイパットだけで操作できます．
- ♪ FM　PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます．



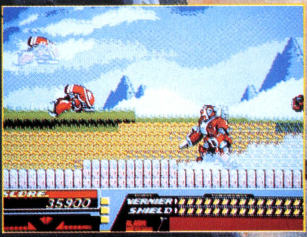
●MSX2の画面です

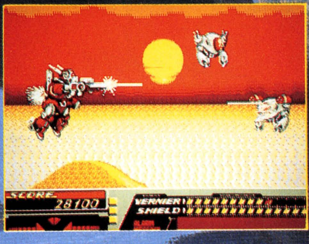


●MSXの画面です









※MSXマークはアスキーの商標です

12月中旬
発売予定
定価6,800円

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム
自己中心派3
望郷さすらい雀士編



GAME ARTS GAME ARTS GAME ARTS



株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

THE BERNARD SYSTEMS

● RESEARCH

● RETURN

地上で、遙か宇宙で…巨大な陰

COUNT DOWN START IIIIIIIII 太陽系消滅まであとわずか。

● SEPTEMIUS・2
● TROUBLE

● CASSOWARY
● CONTACT

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損………
太陽系消滅まであとわずか………」
最後のカウントダウンが始まる。

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。

PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
MSX2：MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
X1turbo：FM音源対応のステレオサウンド。
PC-98V：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製 1メガおよび2メガラムボードに対応。

好評発売中! ●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5"2D・5枚組 ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5"2D・5枚組

12/中発売! ●MSX2(RAM64K以上・VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組 ●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・5枚組

T&Eソフトの新作おもしろ情報をテレホンサービスでお知らせしています。TEL.052-776-8500


S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
©1988 T&E SOFT
謀が渦巻く。
ヒューイ・マークフィールド▶
◀キース・マクダネル
EARTH
● DEPARTURE
EUROPA
JUPITER
GANYMEDE
来春発売予定!
●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5″2HD・2枚組
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5″2HD・2枚組
各機種 ¥8,800
MSX2 is a trademark of ASCII corp.



LAYDOCK 2
LAST ATTACK
これからうわさの横スクロール。
MSX 2+ 3.5" 2DD 2枚組
発売中
価格 ¥6,800
品番 SW-M006
発売元 株ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA
MSX2+専用
レイドックシリーズ遂に完結！
MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。
縦、横、斜めのマルチ・スクロールでエキサイト。
な、なんと12画面ぶんの超々弩級巨大戦艦に驚愕！
FM音源対応のBGMは全部で10曲。
デモ画面の自然画表示の美しさには感激モノ。
目と耳と、そして腕で感じろ、この興奮！
電撃シ
2+専用
レイドック2発売記念特別プロジェクト
「あーぱーみゃあどっく」
「レイドック2」のパロディー版
スーパー・ローカル・
シューティングゲームの
キャラクターコンテストが開かれるぞ!!
「レイドック2」のパッケージに
入っているハガキに
キャラクターを描いて
じゃんじゃん応募しようぜ!!
これがMSX
縦横マルチスクロール・自然画・FM音源を
2+対応ソフト、
我も我もと急増中！
NYANCLE
激走ニャンクル
パナソフトセンター
かわいいファミクルー家が
繰り広げる過酷で
スリルある
ホバークラフトレース
¥6,800 発売中
MSX 2 S-RAM 対応 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©Panasoft/BIT²
QUINPL
クインプル
ビッツー
時間内にクイを使って
迷宮から脱出する
メルヘンチックな
アクションパズルゲーム
¥5,800 発売中
MSX 2 S-RAM 対応 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©BIT²
1920 SERIES
琥珀色の遺言
琥白色の遺言
リバーヒルソフト
ミステリーAVGの
新シリーズ
事件の鍵となる
タロットカードの
示す意味は?
¥9,800 12月9日発売予定
MSX 2 S-RAM 対応 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©リバーヒルソフト
2+用ディスク付！
STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー
スキャップトラスト
女性乗組員しかいない謎の宇宙船
何のために君を誘い込むのか。
¥7.800 発売中
MSX 2 S-RAM 対応 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©SCAP TRUST
©ARK LIGHT
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
サイオブレード
ティーアンドイーソフト
全編アニメーションA.V.G.
ムービー感覚のB.G.M.と
迫真の効果音
¥8,800 12月中旬発売
MSX 2 S-RAM 対応 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©T&E SOFT
きまぐれ オレンジ☆ロード
マイクロキャビン
原作とアニメ版をミックス
アレンジ。ゴキゲンなヒット
曲をB.G.M.に素敵な
アドベンチャーゲーム。
¥7.800 12月発売予定
MSX 2 S-RAM 対応 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©まつもと泉/集英社/日本テレビ/東宝
真・魔王ゴルベリアス
GOLVELLIUS
BY PMC FUJISHIMA
コンパイル
変幻3画面方式。
スピーディーな
アクション性と
数々のリアル
タイムトラップ。
¥7.800 12月発売予定
MSX 2 (3.5"2DD)
縦横スクロールと
自然画で2+対応
©COMPILE
Master of Monsters
マスターオブモンスターズ
システムソフト
8ビット機最強のアルゴリズム
ファンタジーウォーゲーム
¥6,800 12月発売予定
MSX 2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©System Soft
MSX は、アスキーの商標です。
特報!!
プロ野球 ファミリースタジアム
あのファミスタが
MSX2+専用で出る
来春発売予定

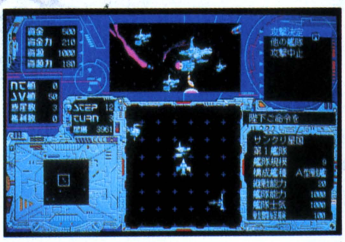

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL
KONAMI
キミは勝者の栄光をつかめるか!
マシンのセッティングも
勝利のカギとなる。
ヨック
ソフトだ
超ヒット作「F1スピリット」MSX2+の登場で、
極限の体感をプラスしてよみがえる。
ゲームモードは、F1 16ラウンドのグランプリモード、
練習用のプラクティスモード1,2.そしてバトルモードの4種類。
コーナリングの際に、背景が横スクロールしブッ飛んでゆく超臨場感!
3Dレーシングの興奮を味わえ!
MSX2+ 3.5″2DD 2枚組
発売中 価格 ¥6,800
品番 SW-M007
発売元 コナミ株
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©KONAMI
2人でやるから
2プラス!!
MSX2+専用
マルチプレーヤーケーブルは
コナミから発売されます
JE－700 ¥1,680
マルチプレーヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲーム
センターさながらのバトルを展開できるぞ!
2+パワーだ!
駆使したスーパーゲーム、続々登場!
MSX MUSIC対応ソフトも
ガンバる、ガンバる!
FM Pana Amusement
Cartridge ¥7,800
シンセサウルス(ビッツー)
MSX MSX2 (ROM)
¥6,800 発売中
©BIT²
ゼビウス(ナムコ)
MSX2 (2MROM)
¥6,800 12月発売予定
©NAMCO
ラストハルマゲドン
(ブレイングレイ)
MSX2 (3.5″2DD)
¥7,800 発売中
©BRAIN GRAY
ぎゅわんぶらあ自己中心派(ゲームアーツ)
MSX MSX2 (2MROM)
¥6,800 発売中
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS/YELLOW HORN
THE NEW MSX FAIR
T&E、コナミをはじめ、
ソフトハウス18社と 雑誌社がおくる、
全国縦断イベント/開催中!!
おもしろデジタイズコーナー
フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った
君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと
一緒のひとコマを超自然画19,268色にデジタイズ
してもらえるぞ〜!
※当日会場でのフロッピー販売も予定しています。
超自然画体験コーナー
19,268色モードの自然画とトップ
クラスのアーティストCGを
2プラスのスクロール機能も
組み合わせデモンストレーション
占いの部屋
コナミの占いセンセーションで
君の未来うらなっちゃえ
(占い特製用紙にプリントして
持ち帰りOK)
ゲーム大会
レイドック2 F1スピリット ゲーム大会
決勝ステージへ進め!!
ステージ
こんな楽しいステージ見逃せないぞ
MSXマガジン(吉田工務店の紹介と優秀作の発表)
MSX FAN(FM音源作曲コンテスト 他)
コナミ(スナッチャークイズ大会)
ティーアンドイーソフト(30秒CMコンテスト)
マイクロキャビン(きまぐれオレンジロードクイズ大会)
ナムコ(「ゼビウス〜ファードラウト伝説」紹介)
BIT²(シンセサウルス作曲編曲コンテスト)
他にもまだまだあるぞ〜
スーパーゲーム体験コーナー
レイドック2やF1スピリットを始め、
MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームが
30台ものMSXで体験できる。
MoJi MoJi 体験コーナー
2プラスの本格ワープロ機能を体験
プレゼントも満載!
参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌!
抽選で、なっなんと豪華スタッフジャンパー、テレカ
などなど…プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ!
イベントスタッフカード
(君だけのシリアル
ナンバー入り)
スタッフジャンパー
EVENT STAFF
Pana Amusement EVENT-STAFF
イベントスタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……
場所 | 会場 | 日程 | 時間 | 電話番号
東京 | 新宿スタジオ アルタ | 12月11日(日) | 11:00〜18:00 | ☎03-343-4781
大阪 | ABC エキスタ | 12月25日(日) | 10:00〜17:00 | ☎06-348-0001
神戸 | せいでん 三宮本店南館 | 12月27日(火) | 10:00〜17:00 | ☎078-391-8171
広島 | ダイイチ ハソコンCITY | 12月 4 日(日) | 10:00〜17:00 | ☎082-248-4343
〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic
〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンハイル、システムサコム、
システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクノソフト、ハナソフトセンター、
BIT²、ビクター音楽産業、ブレイングレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト、
(アイウエオ順) MSXマガジン、MSX FAN
ワープロソフト、
FM音源搭載の
MSX2+
マシン
A1WX
パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円
A1WX専用(ワープロ編)VHS〈45分〉
オペレーション ビデオ マニュアル
ワープロ完全マスター
徹底解説A1WXの
すごい機能を生かそう!
君のカードがポップになる
付属の3.5″FDに
グラフィックデータ満載!
なんと
3.5″FD付で
3,000円
〈発売元〉
ミリオンエンターフライズ
「A1WXビデオ」係
TEL 0482-22-8173



宇宙が理性を
SCENARIO SIMULATION GAME
シナリオシミュレーションゲーム
狂嵐の銀河
Schwarzschild
シ　ュ　ヴ　ァ　ル　ツ　シ　ル　ト
星暦３９６０年、シュヴァルツシルト銀河外縁部ジロ星団には大小16のさまざまな国々が林立していた。そして、物語はジロ星団の南西部に位置する“サンクリ星国”から始まる—。時にＫＧＤ星域に遊学中であったサンクリ星国皇太子は、惑星ウーリィに行幸中の父王の暗殺、そして惑星ウーリィの反乱という相次ぐ凶報に、急ぎ帰国の途についた。そして、慌ただしく即位式を済ました後、反乱鎮圧と父王の仇を報じる事に、新王の威信を賭けることとなるのである…。
ギョーカイの内幕を暴く、NEWミステリー
原宿AFTER DARK
■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
(PC-9801,PC-9801Eでは作動しません。)
バスマウス・FM音源対応 定価9,800円
■PC-8801 V2mode専用5″2D
バスマウス対応 定価8,800円
■MSX2 3.5″2DD 定価8,800円
■X1turbo 5″2D専用
ソフトベンダー武尊にて近日発売
武尊価格6,500円
妖 華 暗 黒 変
アルギースの翼
■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
■PC-8801 V2mode専用5″2D
■X1turbo 5″2D専用
■MSX2 3.5″2DD 各定価7,800円
■MSX2 2メガ 近日発売
定価7,800円
時
KOGADO
Software Products
MSXはアスキーの商標です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
㈱工画堂スタジオ　〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

挑発する。

ストーリィ性を持ったドラマティックなゲーム展開



シュヴァルツシルトの最大の特徴は、そのゲームシステムにあります。単なるウォーシミュレーションではなく、ゲームを進めていくに従って、次次に新たな目的が現われ、プレイヤーは知らず知らずにゲームのシナリオに引き込まれて行くという、ドラマティックなゲーム展開が魅力の、SFシミュレーションゲームです。



究極のゲームシナリオ

ゲームのおもしろさはシナリオで決まります。軍事行動、外交政策、調査・研究、資金運用、商業取り引きといった戦略要素を完璧にシミュレート。シミュレーションゲームのおもしろさを徹底的に追求した、究極のゲームシナリオです。

アニメーションによる迫力の戦闘シーン

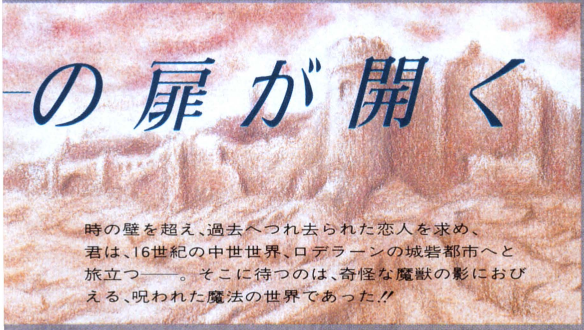
単調になりがちな従来のシミュレーションゲームの展開に超リアルなアニメーションの戦闘シーンを加え、まるで映画のような迫力の、理性と感情が熱くなるゲームです。



■PC-9801 5″2HD(2枚組)/5″2DD(3枚組)/3.5″2HD(2枚組) バスマウス・FM音源対応 定価12,800円 **新発売**

●本製品を遊ぶためには、ディスクドライブが2台必要です。
●メモリーは、384KB以上必要です。●400ラインカラーモニターが必要です。
●PC-9801Eでは、第一水準漢字ROMが必要です。
●PC-9801・PC-9801Uでは動作いたしません。

■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組) **近日発売**
■MSX2 3.5″2DD **1月発売予定**



タイムトリック R.P.G.

HEROIC FANTASY OF CITADEL

時空の花嫁

■PC-8801 V2mode専用5″2D 予価7,800円 12月下旬発売予定

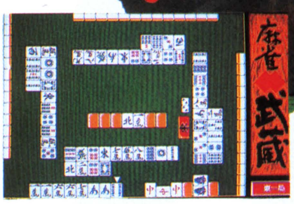
資料請求券 コンプ・1



TETRIS
テトリス
好評発売中!!
このくやしさは、快感だ。
シンプルなものほど奥が深い。それは、おもしろさの本質を見極め、磨きあげているからだ。ソ連で生まれたゲーム「テトリス」が、世界中で人気を博しているのも、本物のおもしろさを持っているからだ。ルールは簡単だが、その楽しさは奥が深い。ゲームオーバーになるたびに感じるくやしさが、やがては快感になるほど「テトリス」は魅力に満ちている。
好評発売中 ¥6,800
PC-8801シリーズ・X-1シリーズ・PC-9801(要256KBRAM)
PC88VAシリーズ・X68000・FM77AV・FMR-50
MSX2 専用 メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。
X1シリーズの発売がおくれています。
ご迷惑をかけて申しわけありません。
MSXはアスキーの商標です
BPS
ビー・ピー・エス 担当/吉田・南都
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F TEL 045-931-0151
「テトリス」ゲームクイズ実施中 ▶ 詳しくはパソコンショップ店頭にあるチラシをご覧くだ



麻雀五輪の書――



有名人データ準備中！ あなたも有名人と遊べます。

最先端技術(ニューロ)を導入した、麻雀専用アルゴリズムを搭載。あたかも対戦相手がいるかのようなゲームが楽しめる。また、打ち方のクセや強さをデータとして記録できるので、友達、有名人などさまざまな人と対戦することも可能。パソコン麻雀を変えるのはこれだ！

※ニューロとは――人間の脳組織と同じ情報処理体系を持ち、学習したり思考したりするシステム。

●指示モード、オープン・モード、実戦モードなど多彩なゲーム・モード！
●順位戦、名人戦、自由選択戦、かけ麻雀等、遊び方もいろいろ！
●そのほかにも便利な機能が盛り沢山！

■PC-9801シリーズ ¥9,800 12月10日発売

KING OF MAGIC

FANTASY SIMULATION
キング・オブ・マジック

●剣と魔法の世界で繰り広げられる、本格的戦略シミュレーション・ゲーム！●敵対勢力は、人間・エルフ・ドワーフ・モンスターの4種族。種族を選んで、1人プレイから4人同時プレイまで可能！●大陸全土、40ヵ国がすべてが異なるデザインの戦闘マップ構成！●初心者から上級者まで楽しめる簡易戦闘モード、シナリオ選択機能等を採用！

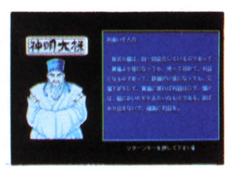
■PC-9801シリーズ ¥8,800 新発売！



株式・投資シミュレーション

BILLIONAIRE 億万長者

●実際の投資の雰囲気を味わいながら、専門知識を学ぶことが可能！●世界の政治、経済、紛争などリアルな情報をシミュレート！●証券レディとの会話による、各社の業績・新製品・買占めなどの情報提供！



好評発売中

■PC-8801SR以降、PC-9801シリーズ、FM-77AVシリーズ、FM R-50、FM 16β、J-3100、X68000、M-500 各¥9,800

SFウォーシミュレーション+ロールプレイング

WARNING

ウォーニング

●目標指定の細分化、エネルギーチャージなど、新たなルール追加でよりシミュレーション性を持たせたバトル・モード！●マップをワイド化し、イベントの追加変更など新たに手直したゲーム・シナリオ！●機動兵器やアイテムを増やし、プレイの幅をアップ！●プレイをスムーズにするレーダー、サテライトの2モードを追加！●そのほか、多くのスペックをグレード・アップ！

■X68000 ¥7,800 12月12日発売

■PC-8801SR以降(VA可) ■PC-9801 5″、3.5″ 各6,800 好評発売中

MSX 版はブラザー「タケル」で発売予定



X68000版は、こんなに違う！

MSX はアスキーの商標です。

わが家の便利帳 vol.1

家計簿＋(プラス)福袋

●家計簿に占いなどをプラス。家族みんなで2倍に使える便利ソフト！
●家計簿、小遣い帳などに実力を発揮！
●今日の運勢、バイオリズム、相性判断なども本格的！



■PC-9801シリーズ ¥9,800 新発売！

COSMOS

未知との調和と創造

株式会社コスモス・コンピューター

〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821(代)

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

通 販

通信販売をご希望の方は、現金書留で当社までお申し込みください。送料は無料です。

資料請求券 コンプ1月


勇気なんか、意味がない。

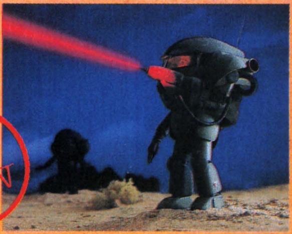
（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第7惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も、世界大戦敗戦国“ポネス帝国”の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争が、いつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち、歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる“トータルキャンペーン”システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

対応機種 ●PC-9801〈Ram256K以上の機種〉'89年3月発売予定 ¥8,200

●PC-8801mkⅡSR以降〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定 ¥7,800



It's New

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

話題の新発売!!

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP

時計の針が時を刻む時、
またひとつのドラマが始まる。

刻々と過ぎ去っていく時間の流れの中で貴方はどんな行動をするのだろうか？　時間の流れはさまざまな現象を起こし その映像を、音を、そして興奮を貴方の眼に、心に焼き付けるだろう。　どちらが本物の現実なのか？　貴方にとって、それは どちらも本当の現実なのかもしれない…。



●アドベンチャーゲームの良し悪しは、シナリオで決まります。今回は原作に、三毛猫ホームズシリーズなどで著名な推理作家、赤川次郎氏を迎えました。プロが創り出す推理の世界の中を、歩き、捜し、苦悩しながら、存分にお楽しみください。●小説をシミュレートしてシナリオを創作していますが、小説を読んだことがある人も、ない人でも楽しめる作りになっています。「時間」という概念を取り入れたシステム構築をしたので、ただ聞きこみをしたり、場所を移動したりしても捜査は進展しません。登場人物ひとりひとりが、時間とともに行動していることを考えなければだめなのです。●赤川次郎氏独特のたたみかけるような文体も、300枚を越えるグラフィックと、35曲に及ぶ音楽とともにシミュレートしています。一度、自分自身で、ミステリーの世界を実際に体験してみてください。



赤川次郎原作
死体置場で夕食を

徳間書店刊

■対応機種：PC-9801シリーズ(E以上)
※要漢字ROM.RAM384K以上　■メディア：5″2HD4枚組

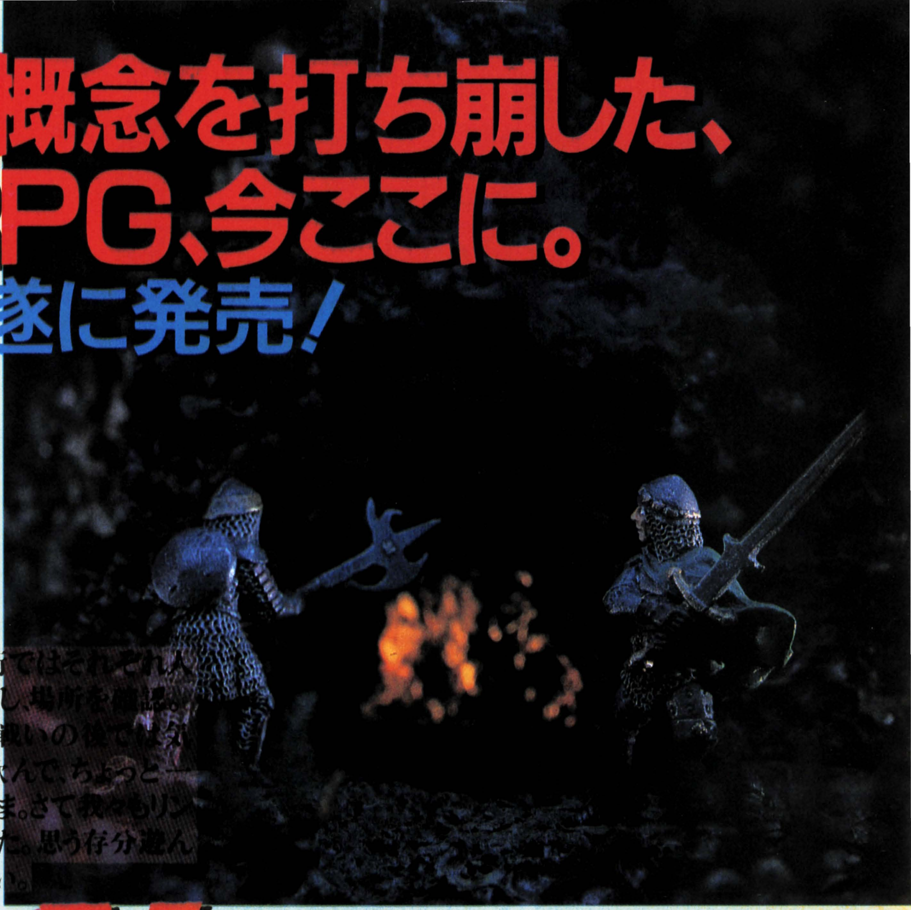
価格9,800円　12月5日発売予定

■販売：㈱徳間コミュニケーションズ　■監修：㈱徳間書店　■制作：徳間書店インターメディア㈱

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03(432)4471

RPGの概念を打ち崩した、真実のRPG、今ここに。

11月25日、遂に発売！



心地よい疲労感。

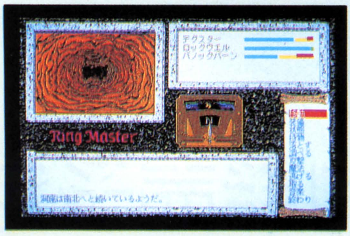
モニタの中の一日が終わる。街ではそれぞれ人々が店じまいだ。宿屋と酒場を探し、場所を確認。これでやっと落ち着ける。激しい戦いの後では気楽に酒場でおしゃべり。お酒を飲んで、ちょっと一息。さあ、宿屋で終了だ。お疲れさま。さて我々もリングマスターをやっと熟成させました。思う存分遊んで下さい。この疲労感がたまらない。

RING MASTER®



イラスト：竜騎兵

- ★のめりこみの完全3D画面、しかも夜になると暗くなる！
- ★洞窟、街、森林、室内、海など多様な展開が！
- ★会話システムはRPGとしては初めて人工無脳システムを搭載するという画期的なもの。戦いに疲れたときは、おしゃべりを楽しもう！
- ★キャラクターは疲労したり、おびえたり…疲れて気絶したりもします。当然の事ながら一人のキャラクターが物を持ちすぎるとすぐ疲れてしまうわけです。
- ★戦闘システムは、シミュレーションのホビージャパンらしく、精密に再現。ファンブル、防具のダメージ、両手で武器を持ったときの戦闘、左手の能力、戦闘時の精神面の変化など、これだけ細かいと戦闘が快感になってしまいます。
- ★付録がマップ他ガイドブックやカードなど豊富。
- ★細部まで設定された世界の奥行きは、きっとあなたを魅了する事でしょう。







■対応機種
PC9801シリーズVM以降の機種。（UV等の3.5インチ版も同時発売）要MS-DOS。FM音源対応、価格7,800円

■リングマスター1　フィリアス・ノギスの暗雲（THE SHADOW OF FILIAS）
￥7,800

■リングマスター2　永遠なる想い
（FORGET YOU NOT, EVERMORE）
今冬発売予定

■当社では引続き「ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック（仮題）」及びに「リーチ・フォア・ザ・スターズ（仮題）」などのシミュレーションゲームの移植版を開発中です。これからのホビージャパンの開発ソフト群に御期待下さい。

★"ロールプレイングゲーム"はホビージャパンの登録商標です

★リングマスターは全国のソフトショップにて好評発売されておりますが、入手困難の方は代金￥7,800＋送料￥500加算の上、下記宛お申し込み下さい。

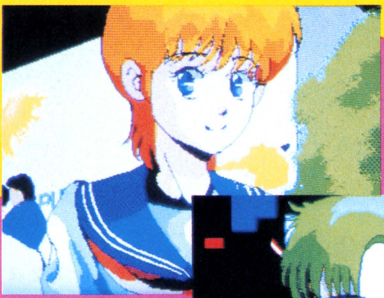
発売元 問合せ先　㈱ホビージャパン
〒151 渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
☎03(354)9341(営業)
Hobby JAPAN

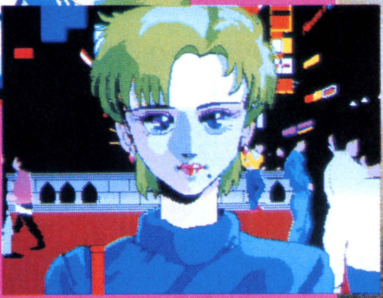
Telephone Club Story

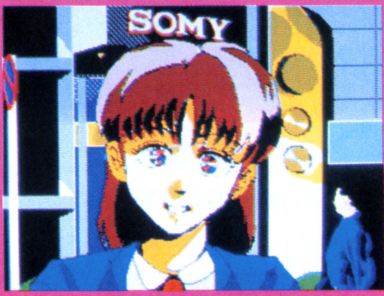
テレホンクラブストーリー

ENTERTAINMENT SOFT Wilduck Since 1988

「もしもし……あ、私 伊集院香奈理。じつは私、恋人がいなくて、1人ぼっちで寂しいの。だからね、私あなたの所へ電話したの。……えっ、なぐさめてくれる? うれしいわ。じゃあSOMYタワーで会いましょ♡」









12月初旬発売予定!!

- •PC-88SRシリーズ 5″2D (4枚組) 新発売!!
- •PC-98シリーズ 5″2HD (2枚組)
- •MSX2 3.5″2DD (2枚組) 来年1月発売予定

各定価 ¥7,800

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留で商品名、機種名を明記して"コンピュータブレイン"までお送りください。

スタッフ募集中(プログラマー、デザイナー)

企画・制作 ENTERTAINMENT SOFT Wilduck ワイルダック 販売 CBC コンピュータブレイン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル4F TEL.06(649)3820



進化は痛い
この痛みをリアルタイムで感じられるだろうか
12月10日発売
MSフィールド
機動戦士
ガンダム
GUNDAM
火事、車、発電所、文明は危険な進化だ
だからその進化はとても痛い
そうして「時代」が生まれ
人間の顔にしわの一部となり刻まれていく
さてここにまた新しい痛みが誕生してしまった
予言が技術に変わった瞬間に歓喜の声を
あげてもいい
愚弄してもいい無視してもいい
ただ僕の好きな君にはこの痛みを
感じてもらいたい
感じるべきだと僕は思う
このゲームは痛い
定価6,800円
MSX2 2DD
3.5インチ2DD
通信ゲームをクリエイトする
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉6-27-25 サンハイツ大泉205号 TEL.(03)924-5727
©創通エージェンシー・サンライズ
俺様バージョン No.1
GAL
絶賛発売中
ナンパ大作戦
MSX2 2DD
3.5インチ2DD
原宿でキミは
ナンパの帝王だ!!
俺様バージョン No.2
韋駄天
絶賛発売中
いかせ男
PC-8801 SR以降(5″2D)
麦子に会いたい!
日本一のゴーカイ男が
「オンナ」をとかすマ
各6,800円

宇宙企画ビデオアイドルたちが

パソコンゲームになった!!

5″-2D
2枚組
実写デジタイズ画面

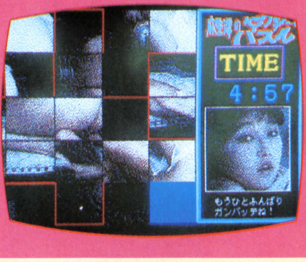
宇宙企画パソコンゲーム
PC-88シリーズ　各 7800円

好評発売中!!

麻生澪のセクシーパズル

澪の体がバラバラになっちゃったよォ。パズルを完成させてセクシーボディを見てほしいわン♡







PROFILE●あそう・みお
S43年2月4日生まれ。T163・B80・W58・H84。水瓶座。O型。

PK-12　PC-8801SR以降

かわいさとみのなかよくしてネ!!

PK-10　PC-8801MKII以降







PROFILE●かわい・さとみ
S44年2月14日生まれ。T160・B80・W60・H84。水瓶座。B型。

さとみとポーカーしない？　あなたが勝ったらさとみのとっておきのポーズ、見せちゃうわよっ♡

小森愛のドキドキラリー

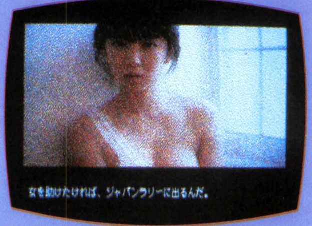
PROFILE●こもり・あい
S44年7月22日生まれ。T159・B82・W59・H87。カニ座。O型。

変質者に誘拐された愛。裸にされちゃう！　カーレースに早く優勝して助けて!!



PK-11　PC-8801SR以降





あの「ガイ」がビデオからパソコンゲームに！来春堂々発売!!

「ガイ」

製作期間2年の超大作!!
『Zガンダム』等を手がけた内田順久氏が原作からデザインまで担当



以上の商品は通信販売も行なっております。現金書留に希望の商品名、住所、氏名、年齢を明記の上、現金を同封し郵送して下さい。
〒160　東京都新宿区愛住町13-10
株式会社　宇宙企画
商品部宛
☎03-356-6641

宇宙企画
cosmos plan

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

月刊ドラゴンマガジン1月号

11月30日(水)発売!

580yen



表紙アイドル/ゆうゆ

●小説

灼熱の竜騎兵

田中芳樹&北爪宏幸

バセット英雄伝

エルヴァーズ

ひかわ玲子&美樹本晴彦

事件屋シン&ダイ

スクラップドリーマー

園田英樹&平野俊弘

ハイパータイマー・ネーナ

毎日が日曜日

岬只悟&あろひろし

アンバランスな放課後

赤川次郎&あいかわももこ

●コミック

機神幻想ルーンマスカー

出渕裕

DRAGON HALF

見田竜介

メディア倶楽部

ガメル連邦

武蔵野妖精迎撃隊

ゲームコーナー

CORRIDOR TO FANTASY SPACE

ゆうゆ

巻頭特集

●小説

風の大陸

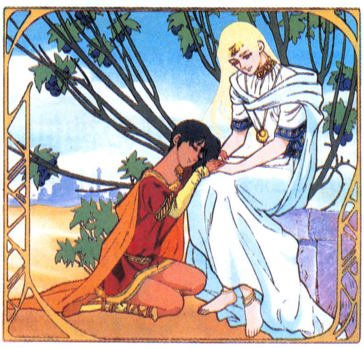
竹河聖&いのまたむつみ

●コミック

ヴェルバーサーガー

VEALBER SAGA

黒田幸弘&結城信輝



富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14

電話(03)261-5375(代) 振替/東京7-86044

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●全ての画面が、必ずアニメーションします。●膨大なメッセージ ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン(画面のサイズは全体の約3/4を占めています。)
●多彩なキャラクター、広大なマップ ●BGM全15曲 ●コマンド選択方式 ●98版はマウスにも対応



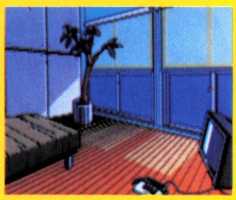
サスペンス コメディー
愛の危険な香り。

殺しのドレス2

彼女が殺された。しかも、結婚式の終わった直後の教会で…。あなたの腕の中で静かに息をひきとる彼女は、最後に力なく微笑むだけだった。なぜ、彼女が…。しかも射殺されるなんて…。
友人の協力、そして、この事件を捜査する刑事の妨害を受けながら犯人を追い続ける。そんなあなたの前で、犯人は冷酷にも次々と証人殺害を繰り返す。あらゆる障害を乗り越え犯人を追うあなたの前に、次第に明かになっていく巨大麻薬組織とは…。そして、舞台はアメリカのN.Y.へと…。
はたして、彼女を狙撃した犯人は誰なのか？そして、彼女はなぜ殺されたのか？それとも、あなたに恨みのある者の犯行か…？
刑事ではない一般市民が殺人事件に巻き込まれたら…。しかも、優秀な日本警察が素人のあなたに捜査の遅れを取るわけがない。そんなリアリティーを再現し、ストーリーはスピーディーに展開していきます。
始めから　始めたら終わるまでやめられないゲーム展開。
いじわるなゲームを1ヵ月かけて解くよりも、このゲームを2,3日で解いた方が充実することでしょう。
ゲーム画面100枚以上はあたりまえ。音楽はもちろん、要所要所にアニメーションを組み入れゲームにめりはりを付けております。
オープニング、エンディングコリにコリ、まるで映画を見るように展開します。もちろん、主なキャラクターの名前を変換できるモードもついておりますので、自分の好きな名前に変えればより感情移入できることでしょう。








- 抜群のアニメーション効果。
- 好評の複数人名登録モード付き。
- ストーリ重視の本格的アドベンチャー。
- FM音源によるBGM。
- 多彩なキャラクターが登場します。

88年12月15日PC9801版全国一斉発売!!
(5インチ2HD,3.5インチ2HD)2枚組　定価6,800円
89年1月15日PC8801版全国一斉発売!!
SR以降対応版(5インチ2D)4枚組　定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール
FAIRYTALE
株式会社ジャスト
JAST

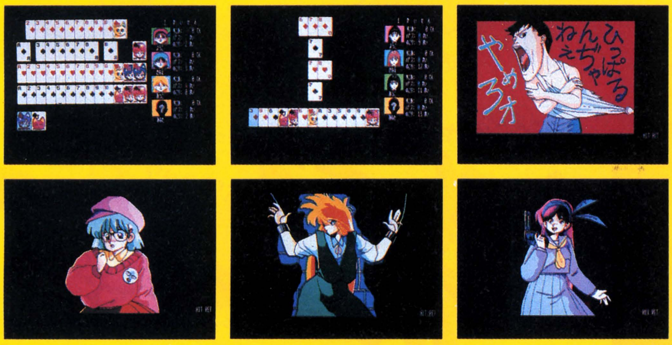
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

大変おまたせしました!

98版(5インチ2HD)(3.5インチ2HD)

アップル・クラブ ワン

Apple・club1



ロールプレイング、シュミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君!たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうかな?アップル・クラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきになります。
3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンポンになるまで勝負は続きます。もちろんFM音源対応、エンディングも二種類あります。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしておりません。一人の女の子で6枚ものグラフィックをもっております。もし3人の女の子を全てスッポンポンにしてしまっても大丈夫。別売の『禁じられた遊びシリーズデータ集』(各定価3,000円)の女の子達があなたの挑戦を待っています。

アップル・クラブ ワン本体にはこの3人の女の子がついています。

11月21日新登場 定価3,800円

別売りデータ集も同時発売!!(98版データ集は6人で1セットになっています。)各定価3,000円



⇧#1セーラー服編/秘密の花園編

⇧#2日本の夏、ゆかた着物編/隣のお姉さん編

⇦#3お嬢さまと一緒編/魅惑の美少女編

⇩#4スポーツギャル編/あこがれ女子高生編

⇩#5不思議議の国の物語編/危険な年頃編

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作

フェアリーテール FAIRYTALE

株式会社ジャスト JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

1+1=3じゃ……ない。

たとえ全能の神様がといたって…このいたってかんたんな算数…

アドベンチャーゲーム

きまぐれ オレンジ★ロード ～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ！
★アバガブがジュークボックスに大変身！
鏡の中のアクトレスを始めとする全6曲の挿入ヒット・サウンドを好きな時に自由に選べちゃう！
★笑いと感動のドラマチックなストーリー展開！

■12月10日新発売■
●MSX2(3.5″ディスク版)………¥7,800
〈MSX2+対応〉

MSX 2+ MSX 2 S-RAM対応

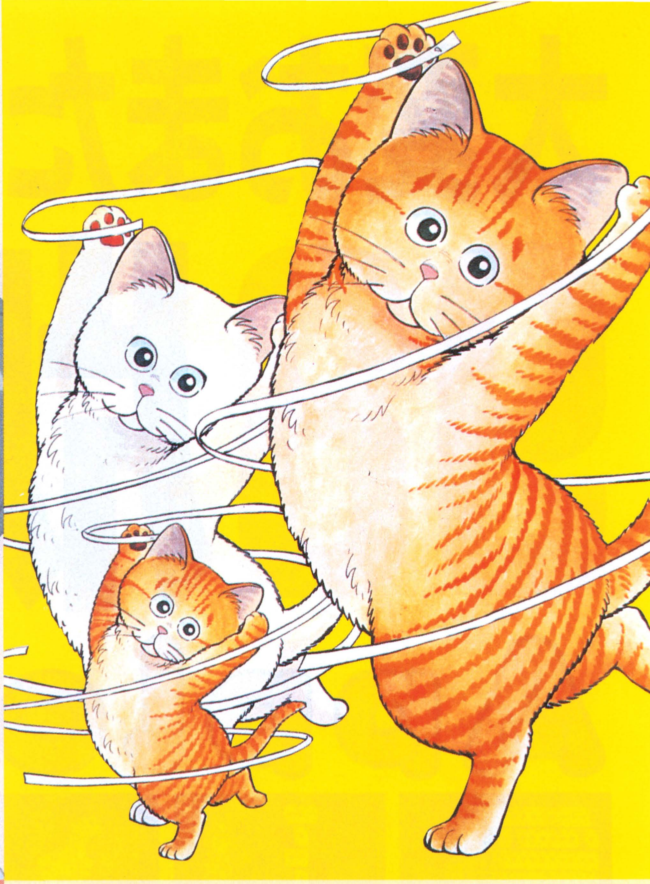
MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

■好評発売中■
●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ………………¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D：4988608 842535
●9801 5″2HD：4988608 841552、5″2DD：4988608 841545
3.5″2DD：4988608 841446
●MSX DISK版：4988608 843440

FM音源対応

●オレンジ★ロード・ステッカー＆カセットレーベル(4種)付





アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワッツ マイケル

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

かーわいいー!!

「思いっきり笑えるアドベンチャーゲームください!!」
おっまかせください！
あのホワッツ・マイケルがアドベンチャーゲームになりました。
ポッポやミニケルももちろん登場します。
勝手気まま、飽きっぽく、愛されても飼い馴らされないあのマイケルがみなさんに笑いとやすらぎをお送りします。
コミカル・アドベンチャーゲーム「What's Michael?」。
あなたの机の上でマイケルが今踊る！

■近日発売■
●PC-8801シリーズSR以降……………¥7,800
●PC-9801シリーズ………………………¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D：4988608 862533
●9801 5″2HD：4988608 861558、5″2DD：4988608 861543、3.5″2DD：4988608 861444

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

お詫びと訂正：「めぞん一刻完結篇」MSX2・ROM版はジョイスティックには対応しておりません。あらためて訂正いたします。

アグミックスのMAXシリーズ、好評発売中。

SERIES 1

『私立探偵マックス』
～潜入.!! 謎の女子校～

原画：富士参號
発売中¥6,800

マック・ゼルディ。通称マックス。女性とSEXする事でしかESPを得られない変態エスパーの彼のもとに、女子校での殺人事件が舞い込んだ。新鮮な女子校生とヤレる！　と大喜びの彼だったが……。「女の子がかわいー♡」と大評判のシリーズ第１弾！



SERIES 2

『サッちゃんの大冒険』

原作・原画：緑沢みゆき
発売中¥5,800

サッちゃんは500円玉入手のためならナ～ンでもやってしまうという変わった趣味の持ち主。めずらしい500円玉の持ち主を求めて、あっちこっちでニャンニャンニャン。でもやっと見つけた持ち主は…？人気コミック、オリジナルシナリオでゲーム化！



SERIES 3

『あずさ108事務所』

原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
発売中¥6,800

女子高校寮で連続暴行事件が発生！　寮生で妹分のゆまからの依頼で、私立探偵・峰あずさは捜査にのりだした。なぜ少女たちは暴行の事実を隠すのか？真実を追うあずさ。だがその頃、ゆまに危険が迫っていた……。大好評のシリーズ3作目！



MAX④ もりばやし♡りんご『少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説』
¥6,800　予約受付中

■対応機種（全ゲームとも）
PC-9801シリーズ（旧98、U、UⅡ、LTを除く。要640K）＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）
純正品以外での作動は保証できません。先月号の価格に誤りがありました。お詫びして訂正致します。

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3-056150　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■送料は無料です。

AGUMIX
アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501　PHONE 03-358-4862

いよいよ登場!!

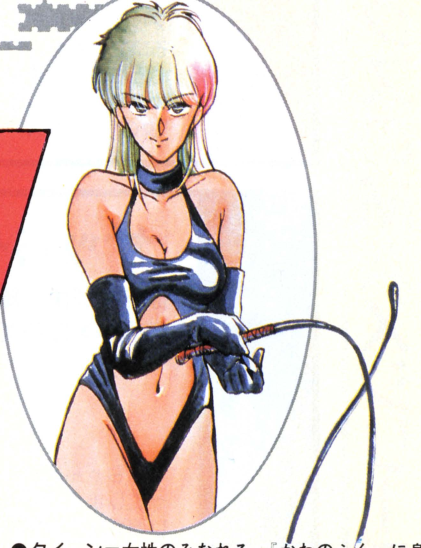
勝っても負けても

●12月6日全国の本屋さんで

好評シリーズ最新作！ディスク2枚組

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉

とらわれペンギン
PENGUIN IN BONDAGE



●森山塔のベストセラーがちょっとエッチな３Ｄダンジョンのロールプレイングゲームになった！　キミの下半身にせまる研究所のあやしい魔手……。キミはキミ自身のクローンを使って、次々と襲いかかってくるモンスター(オンナのコ？)を自慢のモノでヤリ倒していかなければならない。相手のモンスターにあわせて性別や職業もチェンジできるし、使えるアイテムもムチやローソク、みつおりソックス、某ゴム製品など、ほとんどアブナいモノばかり……。耐えがたきを耐え、ゲームを早く終わらせるのはキミの自由だ！　しかし、武運つたなく途中でＧＡＭＥ　ＯＶＥＲしちゃって、頭の中がまっ白になるような感覚におぼれるのもまた気持ちいいかもしれないよ～ン♡

●クイーン＝女性のみなれる。『かわのふく』に身をつつみ、ハイヒールで武装したサドの女王。かんちょうやローソクで痛めつけた相手をさんかくもくばにまたがらせ、ムチをビシビシ決めれば、気分はもう「オホホホ！　女王様とお呼び！」

あの3人ムスメが帰ってくる!!

●ディスク文庫「プロジェクトＡ子」にアニメと同じくパート２が登場！　このゲームではＡ子とＢ子の宇宙船内でのギャンブル戦がメイン!!　勝負はブラックジャックとスロットマシンの２種類。特に史上初のアニメーション・スロットマシン（Ａ子やＢ子、Ｃ子たちの顔がデザインされたドラムがクルクル回転する♡）はカワユサ必見だよ♬



同時発売！

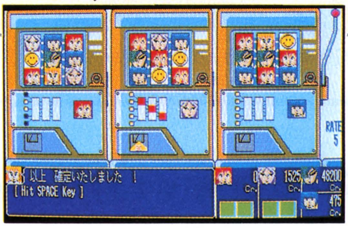
アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉

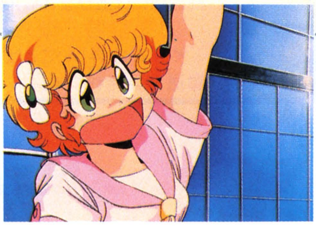
プロジェクトA子2

定価2800円

©創映新社／ポニー

PC-88SR～VA3 対応５インチ２Ｄ・２枚組　２ドライブ専用







★いずれもアルバム（Ａ５判カラー60ページ＋おまけプログラム、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セット！　全国の本屋さんで、12月６日発売です。

★もし店頭にない場合も、書店注文で取りよせてもらえます。

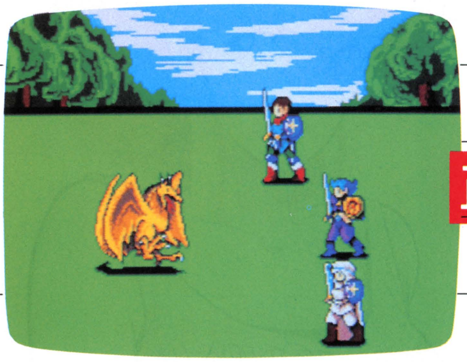
★パンフレットが出来ました！　ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキにはって、下記あて先、アソコン編集部までご請求下さい♡

〒160 東京都新宿区新宿５丁目18番20号 ☎03(208)8701(代表) 03(208)6740 (編集部直通) **辰巳出版**

資料請求券 コンプ・1

サルベーション

Salvation of the Ruined Ubiquitous Empires





正統派本格ロールプレイング・ゲームの決定版!!

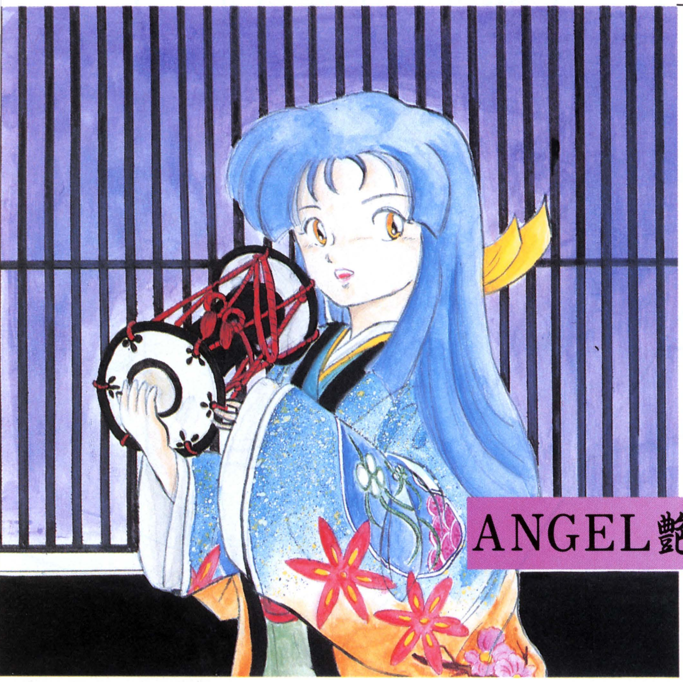
偉大なる神ロージアの意志により選ばれし少年少女

RUEと呼ばれし謎の帝国を魔物の術より救わんが為

今、異世界へ旅立たん

正統派本格ロールプレイング・ゲームの決定版!!

12月10日 新発売



艶談徳川興隆記 ごらくいん

徳川300年、磐石の武士の時代を築いた女がいた

その名を「お福」大奥の将軍様と呼ばれたこの女こそ

第三代将軍家光が乳母「春日局」その人であった

本能寺の変に始まるその波乱の生涯の裏を描く

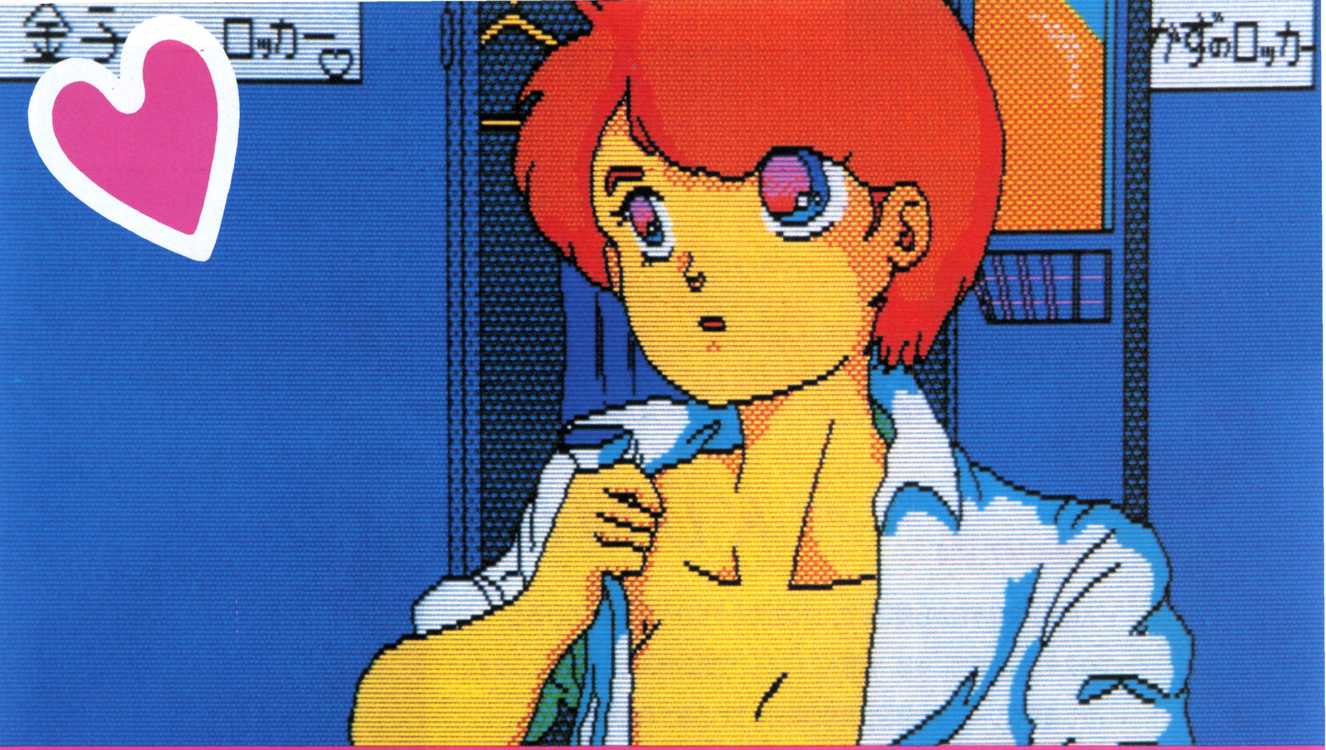
ANGEL艶談歴史絵巻アドベンチャー第2弾!!

12月下旬 発売予定

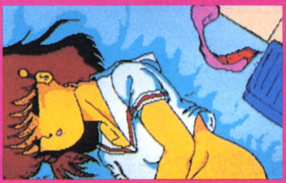
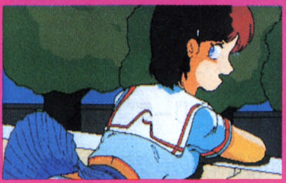
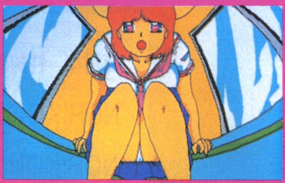
	艶談源平争乱記 いろはにほへと	ラブリーホラー おちゃめなゆうれい	マルチターゲットAVG やりたい放題	艶談徳川興隆記 ごらくいん	本格RPG サルベーション
定　　価	¥6,800	¥6,800	¥5,800	¥6,800	¥7,800
PC-88SR以降	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	12月10日予定
PC-98VM/VXシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	1月上旬予定
X1/X1turboシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	12月10日予定
X68000/ACEシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	12月下旬予定
FM-77AVシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	——
MSX2 要VRAM128K	発　売　中	発　売　中	発　売　中	12月下旬予定	1月下旬予定

通信販売でのお申し込みは 下記まで現金書留または定額小為替でお送り下さい。

株式会社 全流通 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 大一スポーツビル2F TEL.06-761-5271



ドキドキ！シャッターチャンス！（女子校編１）


キミは天才カメラマン。シャッターチャンスをのがさず、撮りまくれ！

あなたはかけだしの天才（？）カメラマン。ある日、とある雑誌社からセーラー服の美少女達の写真を撮って来る依頼を受けました。もちろん、ただのスナップ写真ではギャラを受け取る事はできません。さっそくあなたは、より刺激的な写真をもとめて、某女子校に侵入しました。

あなたは、一定時間内に（学校が終わるまで）学校内にいる女の子達の写真を集めなくてはいけません。フィルムは全部で15枚、全部写し終わると現像して写真を見る事ができます。もちろん、すべてがうまく写っているとは限りません。あなたの事を追いかけて来る先生達もいます。

さあ、あなたははたして、雑誌社からギャラを受け取る事ができるでしょうか？

12月8日全国一斉発売！
PC8801SR以降対応版
定価　4,800円

1月8日に発売決定！

ドキドキ！シャッターチャンス！データ集も続々と発売されます！
このディスクをドライブ2に入れるだけで、別の写真を撮る事ができます。
（女子校編２）（看護婦編）（バスガイド編）（冬の妖精編）各定価 3,000円

通信販売のお申し込み方法

ご希望の商品名、機種名、メディア、ご住所を明記の上、現金書留にて下記住所までお申し込み下さい。送料は無料です。

élf エ・ル・フ
東京都世田谷区松原1-56-19 サンドエル松原1307
PHONE 03-323-9601

ウチ ヤマ ア キ
内山亜紀の

▶1989'はセクシーアドベンチャーゲームだよ！
3作品・迫力を込めての同時発売！

セ ク シ ー ボ イ ス
SEXY VOICEシリーズ第2弾

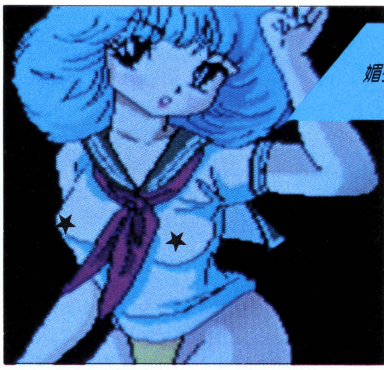
発売中：PC9801シリーズ/88SR以降　**開発中**：X68000/MSX/X1turbo以降



魔剣士 KUMIKO（クミコ）

定価¥7,800

一人の美少女が学校から帰宅して、いつものとうりひとりHをしていると………
エクスタシーの瞬間に突然、魔界へワープそこで性的魔獣と戦う事になります。
しかし魔界へワープした原因が自分の毎日している事が原因だったとは…………



媚少女 NORIKO（ノリコ）

定価¥7,800

毎日々、性的悪夢に悩まされ続けている美少女NORIKOがいます。
NORIKOの悪夢がストーリー展開します。そして、
NORIKOはついに精神科のドクターを尋ねるのですがそのドクターもまた……



堕天使 KYOUKO（キョウコ）

定価¥7,800

彼女の職業は秘密。でも美少女たちを悩みから開放してやる為に存在する堕天使。
毎夜、街角に立つ美少女たちの唯一の救い。それが堕天使KYOUKOなのです。
何をどうやって救うかって？　それは　ひ・み・つ

▶３作品ともSEXY VOICEシリーズですので勿論、鮮明合成音声でしゃべります。
▶全編にわたってアニメ処理も盛りこまれています。

予約受付中！

内山亜紀の
超番外制服図鑑（チョウバンガイセイフクズカン）＋プラス
定価¥7,800

過激な番外女子高制服図鑑
＋(プラス)
ユーザーコンテスト図鑑です。

●ご予約ははがきにてどうぞ。機種メディア・住所・氏名をお忘れなく。

ニュー システム ハウス オー
NEW SYSTEM HOUSE OH!　京都市山科区音羽西林町2　TEL：075-502-2972

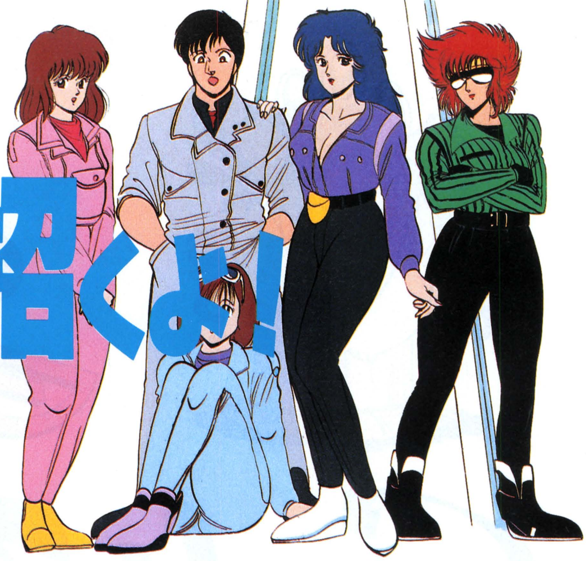
●通販はハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。（送料当社負担・商品は内容がわからぬよう確実にお届けします。）

H コミックアドベンチャー

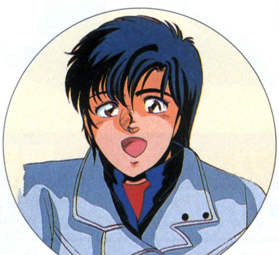
銀精界(ぎんせかい)は招くよ!

みゆきをスキーに連れてって

原作/竹下凌二　画/もりやねこ



登場人物



直也
明るいスケベ小僧の高校生。密かにみゆきちゃんを狙っている。



みゆき
まじめで可愛い女子高生。一人前に恋に憧れてはいるが、純情なのがたまにきず。



奈美
超ドスケベの美人ＯＬ。この女とはぜひやりたいが、ハンパなＳＥＸをすると自滅する。

プロローグ

高校生の直也くんは、同級生６人（男女３人ずつ）と冬休みにスキーに行くことになった。メンバーの中には憧れのみゆきちゃんがいる。直也くんは早くみゆきちゃんとステディな関係になりたいと思っているのだが、彼女の気持ちがつかめないので二の足を踏んでる状態だ。なんたって彼女はまじめな性格。強引に手を出すことはかえって最悪な結果を招きかねない。それよりむしろ、グループ旅行という名のもとに、そこでじっくり自然に攻略するほうが得策というものだ。もう直也くんのハートははち切れんばかりにパンパン、ポコチンはズボンのチャックを突き破らんばかりにビンビンに張っていた。

だが、突如として暗雲たちこめる出来事が……。なんと、直也くんとみゆきちゃんを除く他の４人が個々の事情により、直前になってスキー旅行をキャンセルしてしまったのだ。こりゃ大変！　ふたりっきりだぜ。当然まじめなみゆきちゃんもスキー旅行をやめるだろう……と直也くんはガックリ……。しかし、なんとみゆきちゃんは「キャンセル料がもったいないから」という理由で、男とふたりっきりでもスキーに行くことを宣言したのだ。やった〜!!　願ってもないチャンス!!　こうして２人はドキドキのスキー旅行へと出発することになった。

遊び方

ふたりはスキーバスに乗って、一路スキー場へと向って行く。直也くんはこのチャンスを生かし、なんとかみゆきちゃんとハメハメしたいのだが、そうは簡単に事が運ばない。現地ではいろんな女が直也くんを誘惑してくるからだ。もち、超ドスケベな直也くんのこと、断るわけがない。だが、女の扱いを一歩間違えると、みゆきちゃんの攻略はできなくなってしまう。

はたして直也くんはエッチを楽しみつつ、みゆきちゃんをモノにできるであろうか！　読者のキミは直也くんになりきって、みゆきちゃんの攻略に全力を注ぐのだ。そしてうまくいけば、福袋でバッコンバッコンできるっつーわけさ。

攻略までのコースは何通りもある。どんな女とめぐり会えるかもそのコースによる。つまりいろんなコースを行くたびに違うエッチが楽しめるというわけだな。だから、一度攻略しても、また違うコースで何度でもチャレンジしてみよう。

さあ、ふたりを乗せたスキーバスは、夜のターミナルをスキー場へ向けて出発していったぞ。では、下のスタートからゲームを始めてくれ！



桃子
髪を染めたスケバン。カミソリとポコチンが愛用品だ。



久美
ロリロリっとした女子中学生。淫行が怖くなければやるも良し。

START
夜のハイウェイを走るスキーバス。やがて消燈時間になり車内はまっ暗に。直也の隣りにいるみゆきは、もう小さな寝息をたてていた。だが直也は憧れのみゆきがそばにいることで興奮し、みゆきにさわりたいという欲望でウズウズしていた。欲望のまま行動するのなら４へ。理性を働かせるのなら６へ。



SOFT EXPRESS

Soft Top 20

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースII	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
3	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	
4	4	イース	日本ファルコム	
⇧5	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑6	7	ウィザードリィ	アスキー	
7	5	三國志	光 栄	
8	6	スーパー大戦略	システムソフト	
9	8	ハイドライド3	T&Eソフト	
⇧10	15	マスターオブモンスターズ	システムソフト	
↑11	12	大戦略II	システムソフト	
↑12	15	信長の野望・全国版	光 栄	
⇧13	—	マイト アンド マジック	スタークラフト	
⇧14	—	大戦略	システムソフト	
14	9	アンジェラス	エニックス	
16	12	維新の嵐	光 栄	
17	14	カオス★エンジェルス	アスキー	
18	11	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	
↑19	—	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房	
19	10	アークス	ウルフチーム	

 イラスト／迎夏生

新春初口上！

いよっ！　あけましておめでとさん！
去年はファルコムの勢いに、他のソフトハウスが押されぎみ、という雰囲気も少々あったパソコンゲーム業界だったんだけど、今年は奮起一転して、ぜひとも気合いが入ってアオスジのたっているというようなソフトを作ってもらいたいものだね。
とかなんとか言ってはいるけど、去年はけっこうX68KのやMSXなどのソフトが目だってきたため、事情通およびゲームファンにとってはちょっとホクホク、という感じになってきたことは確かだ。
これを今年はさらに盛り上げ、やりごたえのあるゲームを期待しよう。ボクたちも応援しているからねっ！

SOFT EXPRESS

ソフトハウスサイドから

TOP 1 長い間にわたっての熱い声援、ありがとうございます！　これからもがんばりますので応援してくださいね。（日本ファルコム・川原さん）

TOP 2 『戦国ソーサリアン』では、皆さんボスキャラのところで苦労しているみたい。マニュアルをしっかり見て戦いましょう（日本ファルコム・五十嵐さん）

TOP 3 『妖怪変紀行』は、全機種一斉発売を敢行するため、発売を来春まで延期することになりました。ゴメンネ！（ブレイングレイ・飯島さん）

総得票数	得票数
2591	398
2172	269
569	265
1424	136
106	91
578	88
810	77
739	58
1126	56
56	33
271	29
259	28
408	26
133	19
81	19
61	17
41	15
162	14
51	12
131	12

今月の期待株

ロードス島戦記（ハミングバードソフト）



▲設定とバランスのよさがウリ！　ハマリは確実だぜ！

新春いっぱつめの、とってもおめでたいソフトは、コンプティーク本誌でも大好評連載中の『ロードス島戦記』。あの！ ロードス島がゲームになるということで、発売前からかなり話題になっていたということは周知の事実。

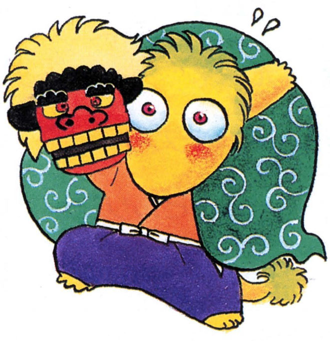
発売前でそんな感じだから、発売されたあとも当然大人気。

本誌の連載を読んでいる人ならわかると思うけど（もちろんみんな読んでいるよね!?）この物語は、本物のボード版ＲＰＧを元にしてつくられているんだ。

もちろんパソコンゲームの『ロードス島』にも、その考えは取りこまれていて、いままでのパソコンＲＰＧよりさらにボード版に近づいている。近づいているというのは、とにかく設定が細かいということで、登場人物やアイテムにとても細かいパラメータが与えられていたり、登場人物のできることが、やたらと多かったりする。それでいてパソコンでゲームをするのに多すぎない程度でとめられているんだね。

この発想は、ユーザーにとってはすごくありがたいわけで、今後こういうスタイルのRPGは増えていくと思う。

とりあえず戦闘してレベルアップとか、とりあえずイベントがゴチャゴチャというのじゃなく、今後はバランス勝負という感じにしてほしいね。



Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	PC98, PC88SR/VA, X1t	3800円(5D, 3.5D)
2	1	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	PC98, PC88SR, MSX2, X1	7800円(5D, 3.5D)
3	—	ディスクステーション創刊号	コンパイル	MSX2(2＋対応)	1980円(3.5D)
4	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC98	9800円(5D, 3.5D)
5	—	F16ファイティングファルコン2	アスキー	PC98	9800円(5D, 3.5D)
6	—	沙羅曼陀(さらまんだ)	シャープ	X68000	8800円(5D)
7	—	サバッシュ	ポプコムソフト	PC88SR	7800円(5D)
8	16	FMパナアミューズメントカートリッジ	パナソフト	MSX	7800円(R)
9	3	ドラゴンスピリット	電波新聞社	X68000	8800円(5D)
10	—	サンダーフォースII	テクノソフト	X68000	9800円(5D)
11	—	大戦略IIマップコレクション	システムソフト	PC98	5000円(5D, 3.5D)
12	—	やじうまペナントレース	ビクター音楽産業	PC88SR	7800円(5D)
13	—	マイト アンド マジック	スタークラフト	PC98, PC88, MSX2, X68000	9800円(5D, 3.5D)
14	5	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC88SR, X1t	8000円(5D)
15	—	グレイテスト・ドライバー	T＆Eソフト	MSX2	7800円(3.5D)
16	8	イシターの復活	ナムコ	MSX2	6800円(R)
17	—	信長の野望・全国版	光　栄	PC98, PC88, MSX, MSX2, FM77	8800～9800円(5D, 3.5D, R)
18	—	ウイングマンスペシャル	エニックス	MSX2	7800円(3.5D)
19	10	琥珀色(こはくいろ)の遺言	リバーヒルソフト	PC98, X68000	9800円(5D, 3.5D)
20	6	イースII	日本ファルコム	PC98, PC88SR, MSX2, X1, FM77AV	7800円(5D, 3.5D)

1　直也はポコチンを取り出すと、無謀にも車内センズリを開始した。みゆきちゃんはグッスリ寝ているので気づかれる心配はない。が、通路をはさんだ隣りの席の女が、直也のその変態行為をニヤニヤしながら見ていた。そして女は言った。「手伝ってあげようか？」さ〜、どうする？　直也！　手伝ってもらうのなら11へ。遠慮しておくのなら9へ。



じじょーつー通信

SOFT EXPRESS

今年も事情通はあらゆる分野にチェックをかけるぞ

RPG

これはなんつーか、当然の勝利というか、宣伝力の勝利というかねえ。あれだけ雑誌でワサワサやれば、そりゃ売れるよねえ。

もちろんそれだけ騒がれるくらいだから、中味も保証付きのオモシロさなわけなんだけど、今までのシナリオにくらべると、ずいぶんかわっているところがあるよね。それでもやっぱりそこは日本人。なんとなく懐かしさを感じてしまうのかもしれないね（ホントかよ!?）。

ちなみに、この追加シナリオは今のところ第＊弾まで企画されているらしいんだ。ソーサリアンファンとしては、ちょいとワクワクもんですぜ。

さて、追加シナリオVol. 3 なんだけど、こちらももう完成しているので、いまから楽しみだね。こんどの舞台は南海の孤島だとか。またまた凝ったシナリオが期待できそう。

1	戦国ソーサリアン
2	ラスト・ハルマゲドン
3	ロードス島戦記

SLG

今月のＳＬＧ部門で１位の『FF2』は、２位以下のＳＬＧと比べると、ちょっと性質の違う、いわゆるフライトシミュレータなんだけど、とにかくいままでのフライトシミュレータより、さまざまな面でアップしているんだ。

やたら細かくできていて、武器や計器類も異常とも思えるほどリアル。ちょっと信じられなかったのがＰＣ98を２台つなげれば、２人プレイのドッグファイトまでできるということ。

もうそろそろ通信を使ってできるゲームがパソコンでも出るかなとは思っていたけど、こういった形で出るとはねぇ。そのうち２台並べてレースをやったり、共同でＡＶＧを進めたりというゲームも出てきたりしてね。

個人的にはこの発想を活かして、アーケードマシンでもできたらと思う。アフターバーナーみたいなのでドッグファイトなんて最高だと思うんだけど。

1	F16ファイティングファルコン2
2	大戦略Ⅱマップコレクション
3	マスターオブモンスターズ

ACT

ありゃりゃのりゃ！　これまた１位から３位まで全部Ｘ68Ｋのソフトじゃござんせんか！　はっきりいってこの時点でＸ68Ｋは、ゲームマシンとしての地位を確固たるものにした、といった雰囲気だね、こりゃ。

今月の目玉はなんといっても『TFⅡ』に決まり。今までのＸ68Ｋのアクションゲームって、そのほとんどが移植版という形をとっていたんだけど、この『TFⅡ』は完全にオリジナル！　しかもアーケードマシンまっ青の動き、背景、そしてゲームバランス。へたに元ゲームがないぶん、かなり伸び伸びとやってるなという雰囲気がヒシヒシと伝わってくるね。今Ｘ68Ｋのソフトハウスでは、版権取得にやっきになっているようだけど、ただ移植版を出すよりこれからはオリジナルで勝負に出て欲しいもの。絶対すごいものができるはずなんだから。お願いよメーカーさん！

1	沙羅曼蛇
2	ドラゴンスピリット
3	サンダーフォースⅡ

AVG

今年のＡＶＧは、ぜひもっと派手なものを期待したいね。最近どうも地味っぽいのばかり出ているので、ここらで目のウロコが落ちるほどすごいＡＶＧが出てもいいと思うな。

1	ウイングマンスペシャル
2	琥珀色の遺言
3	きまぐれオレンジ★ロード

ETC.

総合でも３位につけているディスクステーション。1980円という価格ながらゲームの一部がプレイできたり、ちょっとオイシイユーティリティがウケているようだネ。

1	ディスクステーション創刊号
2	FMパナアミューズメントカートリッジ
3	――――

調査協力店

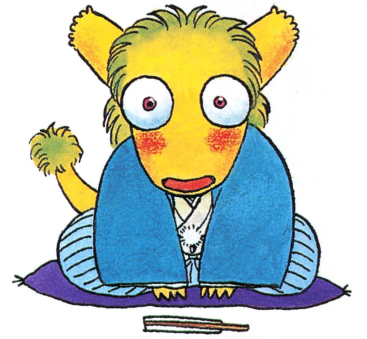
- ヤマギワソフトショップ　☎03-253-2111
- 西武池袋 コンピューターフォーラム　☎03-981-0111
- LAOX コンピューターメディア　☎03-253-1341
- 富士音響　☎03-255-7846
- COM　☎03-251-1523
- SHINKO　☎03-255-0450
- J＆P八王子そごう店　☎0426-26-4141
- J&P渋谷店　☎03-496-4141
- J&P町田店　☎0427-23-1313
- LAOX新宿店　☎03-350-1241
- カトー無線　☎052-264-1534
- パソコンショップシグマ　☎052-251-8334
- コンピューター専門店テクノ　☎052-581-1241
- ベスト電機 マイコンコーナー　☎092-781-7131
- ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡　☎092-721-5411
- カホ福岡店 マイコンセンター　☎092-714-5155
- 電巧堂チェーン 山形七日町本店　☎0236-23-1055
- Pic　☎0252-43-5135
- ロケット千葉店　☎0472-47-0050

2　それは紛れもなく精液だった。前の野郎がセンズリこいて、直也たちの席へはじき飛ばしてきたのだった。どうしたらいいものか……？　みゆきの手はベチョベチョだ。他人の精液なんかさわりたくないし……。「ま、いいや、どうだって」直也はついに居直り、結局そのまま放っといて寝ることにした。20へ。

ソフトエキスプレス最前線

超新作ソフトの発売情報・一挙公開

ジャジャーン!! 年末、年始を迎えて、新作・移植が、こーんなにたくさん発売になるんですよー。どれを買おうか悩んじゃうね。なお、情報は11月15日現在なので、発売日等の変更に注意してね。



今月は、特集にソフトハウスマラソンがあるので、ミニマラソン、伝言板は、お休みです。ごめんなさい。

だけど、さすがに年末、年始を迎えて、たくさんのソフトハウスが新作、移植ソフトの発売を予定しているので、めいっぱい紹介してしまうのだ。どうだ、すごいだろう。おまけに、年末、年始のソフトハウスイベント情報まで紹介してしまうという、この豪華さ。ぜひぜひ、ショップに行くときの参考にしてねっと。

ところで、今月のエキスプレス情報を集めてて気がついたんだけど、今年の年末は、PC 98のソフトがたくさん発売されるみたい。いままではPC 88で、まず発売。そのあとでPC 98に移植というパターンだったのにね。PC 98もゲームパソコンとして認められてきたのかな。それから、移植ソフトでは、X 68 K、MSX2の健闘がめだつカンジ。MSX 2＋対応のソフトも、けっこうたくさん出てきて、これからが楽しみ♡ でも、X 1や、FM 77の対応ソフトが、ちょっと少なくてさびしいな。ソフトハウスさん、もっとがんばっていろんな機種のゲームをつくってくださいね。楽しみにしてます。

というところで、今年もソフトハウス伝言板、エキスプレスをよろしく♡

新作ソフト

- **SLG** 阿佐田哲也のA級麻雀
  MSX2・5800円
  ポニーキャニオン 12月21日
- **ETC** アメリカン・サクセス
  PC8801SR, MSX2, FM77AV・各6800円
  ウインキーソフト 12月上旬
- **AVG** イースⅢ(仮称)
  対応機種未定・価格未定
  日本ファルコム 発売日未定
- **RPG** ウルティマⅠ
  PC98, PC88SR, PC88VA, MSX2・各6800円
  ポニーキャニオン 12月21日
- **AVG** ヴァルナ
  PC8801SR・7800円
  システムサコム 12月末
- **RPG** XZRⅡ
  PC9801, PC8801SR, MSX2・各8800円
  日本テレネット 12月中旬
- **RPG** エメラルドドラゴン
  PC8801SR, MSX2・価格未定
  バショウハウス 4月予定
- **AVG** オールドヴィレッジストーリー
  PC9801, PC8801SR・各8200円
  エニックス 12月中旬
- **SLG** ぎゅわんぶらあ自己中心派3
  PC8801・価格未定
  ゲームアーツ 12月中旬
- **WSLG** 銀河英雄伝説
  PC9801, PC8801SR・価格未定
  ボーステック 3月予定
- **RPG** クリムゾンⅡ
  PC8801SR・価格未定
  クリスタルソフト 3月以降
- **RPG** クレアスター
  PC9801・価格未定
  ボーステック 3月予定
- **ACT** コナミ・ゲームコレクション Vol.3
  MSX・4800円
  コナミ 12月15日
- **ACT** コナミ・ゲームコレクション Vol.4
  MSX・4800円
  コナミ 12月15日
- **ACT** ゴーファーの野望 EpisodeⅡ
  MSX・5800円
  コナミ 12月下旬
- **SLG** 碁キチくん(中級・上)
  PC9801・14800円
  ジー・エー・エム 発売日未定
- **SLG** 極道陣取り
  PC8801SR, X1・各6800円
  マイクロネット 12月上旬
- **AVG** ザ・キング オブ シカゴ
  PC9801, X68000・各12800円
  ボーステック 12月下旬(98), 12月16日(X68)
- **SLG** ザ・ゴルフ
  MSX2・価格未定
  パック・イン・ビデオ 3月以降
- **AVG** 死霊戦線2
  MSX2(MSX2＋対応)・7800円
  ビクター音楽産業 12月15日
- **RPG** 新九玉伝
  PC9801, MSX2, X1t・8800円(98, X1), 7800円(MSX)
  テクノソフト 12月中旬
- **SLG** 実戦ビリヤード
  PC9801・価格未定
  パック・イン・ビデオ 3月以降
- **WSLG** 水滸伝・天命の誓い
  PC8801SR・9800円(サウンドウェア付・12300円)
  光栄 12月23日
- **AVG** 私鉄沿線殺人事件
  PC98, PC88, MSX2, X68K・各8800円
  クレスト 12月下旬
- **RPG** ソーサリアン 追加シナリオ vol.3
  PC98, PC88, PC88VA, X1t・各3800円
  日本ファルコム 12月23日
- **SLG** 続々坂田血風録 ＝円熟期編＝
  PC8801SR, PC9801・各7800円
  ビクター音楽産業 12月15日
- **WSLG** 大海令
  PC9801・12800円
  アートディンク 12月8日
- **RPG** ティル・ナ・ノーグⅡ
  PC9801・9800円
  システムソフト 12月中旬
- **AVG** どろろ(地獄絵巻の章)
  PC8801SR・8800円
  クエイザーソフト 12月10日
- **WSLG** 信長の野望・戦国群雄伝
  PC8801SR・9800円(サウンドウェア付・12300円)
  光栄 12月14日
- **AVG** バーニングポイント
  PC8801SR・8600円
  エニックス 12月下旬
- **WSLG** ファースト・クィーン
  PC9801・8800円
  呉ソフトウェア工房 12月中旬
- **RPG** プロヴィデンス
  PC8801SR・7800円
  システムサコム 12月末
- **ACT** V/STOLファイター
  MSX, MSX2(共用)(D)・7800円
  アスキー 12月16日
- **ETC** Hopper
  MSX2・4800円
  チャンピオンソフト 12月15日
- **AVG** ホワッツ・マイケル
  PC9801, PC8801SR・各7800円
  マイクロキャビン 12月予定
- **SLG** 麻雀武蔵
  PC9801・9800円
  コスモス・コンピューター 12月10日
- **AVG** Murder Club DX
  X68000・7800円
  リバーヒルソフト 12月中旬
- **RPG** マイト アンド マジック2
  PC9801・9800円
  スタークラフト 12月予定
- **SLG** 野球道(THE WAY TO GROLIA)
  PC8801SR・7500円
  ブラザー工業タケル事務局 12月中旬
- **RPG** 妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編
  PC9801, PC8801SR, MSX2・価格未定
  ブレイングレイ 発売日未定

3 「で、出る……」直也は言った。すると女は寸前で口を離し、ポコチンを握って先っぽをみゆきに向けた。「あっ！」と思ったときにはもう遅く、精子は見事にみゆきの口元に命中した。みゆきは一瞬「うっ」といううめき声をもらしたが、無意識に舌でそれをなめ回し飲みこんでしまった。ホッとする直也。女はというと、さっさと自分の席に戻り寝たふりをしていた。8へ。

移植ソフト

SOFT EXPRESS

- ●ARCUS　(X68000・9800円)
  ウルフチーム　1月末
- ●アークテック　(FM77AV・5800円)
  アートディンク　12月末
- ●ウィザードリィ　(MSX2(R)・12800円)
  アスキー　12月予定
- ●ウォーニング　(X68000・7800円)
  コスモス・コンピューター　12月12日
- ●ウォーニング　(MSX2(D)・4800円)
  ブラザー工業タケル事務局　12月初旬
- ●ウルティマⅣ　(PC88VA, X68000・各9800円)
  ポニーキャニオン　12月21日
- ●怨霊戦記　(PC9801, MSX2・各9800円)
  ソフトスタジオWING　12月予定
- ●カオスエンジェルス　(MSX2(D)・7800円)
  アスキー　発売日未定
- ●カサブランカに愛を　(X68000・7800円)
  シンキングラビット　12月10日
- ●ガルフォース「怒濤のカオス」(X68000・7800円)
  スキャップトラスト　年末以降
- ●きまぐれオレンジ★ロード　(MSX2(MSX2+対応)・7800円)
  マイクロキャビン　12月10日
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2　(PC9801・7800円)
  ゲームアーツ　12月中旬
- ●琥珀色の遺言　(MSX2(MSX2+対応)・9800円)
  リバーヒルソフト　12月上旬
- ●今夜も朝までパワフルまあじゃん2(PC98, MSX2, X68K・各7800円)
  デービーソフト　12月15日(98, MSX), 1月1日(X68)
- ●サイオブレード　(PC9801V, MSX2, X1t・各8800円)
  T＆Eソフト　12月17日(MSX, X1), 1月(98)
- ●殺人は手紙にのって　(PC9801・6200円)
  ブラザー工業タケル事務局　12月中旬
- ●ザ・リターン・オブ・イシター　(FM77・6800円)
  エス・ピー・エス　発売日未定
- ●天使たちの午後・Ⅱ－美奈子－(X68000・7800円)
  ジャスト　12月中旬
- ●シュバルツシルト　(PC8801SR, MSX2・価格未定)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●死霊戦線2　(PC8801SR・価格未定)
  ビクター音楽産業　1月下旬
- ●雀豪1　(MSX2(MSX2+対応)・7800円)
  ビクター音楽産業　12月上旬
- ●スーパー大戦略68K　(X68000・8800円)
  システムソフト　発売日未定
- ●スーパー大戦略98　(PC9801・8800円)
  システムソフト　発売日未定
- ●スター・クルーザー　(X68000・価格未定)
  アルシスソフトウェア　12月予定
- ●ゾイド2　～ゼネバスの逆襲～　(MSX2・価格未定)
  東芝EMI　3月以降
- ●太平洋の嵐DX　(X68000, FM-R・各14800円)
  ジー・エー・エム　発売日未定
- ●たんば　(98, 88SR, MSX2, X1t, FM77AV・各6800円)
  マイクロネット　12月上旬
- ●第4のユニット　(X68000・6800円)
  データウエスト　発売日未定
- ●第4のユニット2　(X68000・7800円)
  データウエスト　発売日予定
- ●大海令　(X68000・12800円)
  アートディンク　2月中旬
- ●ディガンの魔石　(PC8801SR, MSX2・価格未定)
  アーテック　12月下旬
- ●デス・ブリンガー　(X68000・9800円)
  日本テレネット　2月予定
- ●デリンジャー　(PC9801, MSX2, X68000・各8800円)
  クレスト　12月中旬
- ●トリトーンⅡ　(MSX2, X68000・各9800円)
  ザインソフト　12月中旬(MSX), 12月下旬(X68)
- ●ハイドライド3　SV　(PC9801V・7800円)
  T＆Eソフト　12月下旬
- ●原宿アフターダーク　(X1t・6500円)
  ブラザー工業タケル事務局　12月10日
- ●番外・Ⅱ　天使たちの午後・Ⅱ　(X68000・7800円)
  ジャスト　12月中旬
- ●マイト アンド マジック2　(PC8801SR, X1・各9800円)
  スタークラフト　12月末
- ●MID-GARTS SIDE A　(PC8801SR・7800円)
  ウルフチーム　12月中旬
- ●MID-GARTS SIDE A　(MSX2・8800円)
  ウルフチーム　2月末
- ●MID-GARTS SIDE B　(PC8801SR・7800円)
  ウルフチーム　12月中旬
- ●MID-GARTS SIDE B　(MSX2・8800円)
  ウルフチーム　2月末
- ●めぞん一刻・完結篇　(X68000・9800円)
  マイクロキャビン　12月16日
- ●やじうまペナントレース　(PC9801・7800円)
  ビクター音楽産業　12月中旬
- ●ロードス島戦記　(X68000・価格未定)
  ハミングバードソフト　発売日未定



T&E、コナミとパナソニックが組んで、ソフト&ハードのMSX2+の大キャンペーン！

ソフトのT&E、コナミとハードのパナソニックが、共同で大イベントを開催中！　その名も「THE NEW MSX FAIR」。MSX２＋専用ソフトや対応ソフト、MSX２＋の新機能を体験してみようというフェアなのだ。T&Eの『レイドック２』やコナミの『F-1スピリット・３Dスペシャル』のほかにも、10社を超える協賛ソフトハウスから、新作が続々発表されるぞ。

会場では、20タイトル近いゲームがキミを待ってるぞ。ほかにも、MSX2＋の自然画機能を利用して、あこがれのゲームデザイナーといっしょのピンナップCGのサービスもあり。

それから、このイベントにあわせて、パナソニックでは、パナアミューズメントスタッフの会員を募集中。会員になると、春のイベント(！)での特典や楽しい事がいっぱい♡

12月８日以降の日程は以下のとおり。

・12月11日（日）東京：
　新宿スタジオアルタ
・12月25日（日）大阪：
　ABC　エキスタ
・12月27日（火）神戸：
　せいでん三宮本店南館

光栄10周年記念の大キャンペーン実施中！

光栄では、12月１日から、来年１月31日まで、10周年記念プレゼントキャンペーンを実施中。PC 98やX 68Kといったパソコンから、オリジナルテレホンカードまで、賞品総額なんと300万円！　総勢210名様にプレゼント。カンタンなクイズに答えるだけで応募できるよ。くわしくは店頭のポスターでね。

日本テレネットは5周年記念の大企画！

日本テレネットでは、12月末日まで、５周年記念の特別プレゼント＆クイズのキャンペーン！

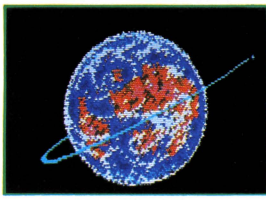
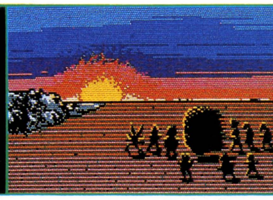
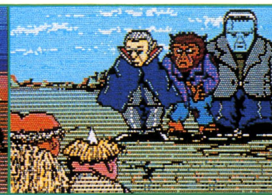
その１：『デス・ブリンガー』と『XZRⅡ』にCDシングルがついてくる。

その２：ユーザーズクラブに1989年カレンダー付き特製下敷プレゼント。

その３：クイズで当てようX 68K。

くわしくは店頭でね。

4　直也は自分の人差し指を、みゆきの上唇に近づけた。すると、生温かい鼻息が指にかかってきた。「うう、いいっ」思わず興奮する直也。みゆきの息が一回かかるたびに、直也のポコチンに電流が走りピクンと脈打つ。これがブスの鼻息なら吐き気を催すのだが、やはりかわい子ちゃんだと、体内から出されるものはなんでも良く感じる。まさに変態の論理だ。14へ。

Brain Grey®
88すちゃらか年度作品



地球滅亡……生き残った日本の妖怪たちは、新天地を求めて宇宙へ旅立った。長い旅の果て、ついに見つけた惑星……しかし、そこにはすでに先住者たちがいたのである。その先住者たちとは、日本妖怪のライバル、西洋妖怪の面々。こうしてここに、日本妖怪vs西洋妖怪の、命をかけた戦いが始まった！

抱腹絶倒、トーボケたやつらの大冒険

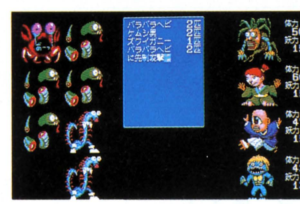
SOFT EXPRESS
妖怪変紀行
ラスト・ハルマゲドン番外編
PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ } 5D 3.5D } 6800円
MSX$_2$、X1
プレイレングレイ ☎03-264-3039

と、こーゆー感じで始まる『妖怪変紀行・ラス・マゲ番外編』。日本の妖怪は、おなじみのこなきじじいや砂かけババア、雪女などが登場して、ほのぼの楽しいムードである。いっぽう、対する西洋妖怪はというと、まず、首領格にドラキュラ、狼男、フランケンシュタインの3人組……おいおい、こりゃ「怪物くん」のメンバーじゃないか。フンガー、フンガー。え、怪物くんを知らない？ ……まったく、近ごろの若いモンは、ブツブツ。

まあ、それはともかく、日本の妖怪たちだって、戦いが好きなワケじゃない。とりあえず平和共存の話をもちかけたところ、西洋妖怪たちは「そんなら3つの像を集めて持って来い」と条件を出してきた。ふーん、3つの像ねえ。この、いかにもRPGにありがちなクエスト、さてはブレイングレイの飯島氏も、とうとうネタにこまって手ぬきをしたな。なーんてコトを考えてキミ、あまりにも彼を知らなさすぎるぞ。なにをかくそう、このゲームは、全編これＲＰＧのパロディなのだ。ありがちな設定、ありがちなアイテム。すべて飯島大魔王の巧妙なワナなのである。

いままでのRPGを笑いとばす、無礼千万なこのゲーム。こちらも、それなりの心がまえが必要とされるぞ。けっして、マジメな人はプレイしないでくださいね!?


◀通常のゲーム画面。ラス・マゲと同じノリだ


◀戦闘画面。敵キャラの名前がメチャ笑えるぞ！

ワンポイントチェック
じつはこの後、飯島氏から、発売が遅れるとの電話があった。彼に代わってあやまります。ゴメンネ。

おなじみ、怪奇映画の主役たち！

ドラキュラや狼男を筆頭に、西洋妖怪軍団は、怪奇映画マニアが泣いて喜ぶ豪華キャスト陣だ！


◀処女の生血が大好きなドラキュラ伯である


◀満月を見ると毛深くなる、珍しい体質の狼男


◀フランケンシュタインって、いい人っぽいよね


◀ラバーシューズを売るラバーマスク


◀13日の金曜日に凶暴になる困ったジョンソン君


◀エルム街の醜男……いや悪夢の、フレディ氏

5
「あの〜、みゆきちゃん」「えっ、な〜に？」「今日はみゆきちゃんと来られて、オレ最高にハッピーだよ」「そう？」みゆきはニコニコしながらさりげない返事をする。「今日はいい天気で良かったね」「そうね」つまんない会話が続く……。そうこうしているうちに、ゴンドラは終点に到着した。42へ。

なぜか関西弁をあやつるおちゃめな日本妖怪

西洋妖怪たちにくらべて、なぜかマヌケで愛すべき印象を与える、日本妖怪軍団のメンバーたち。彼らが、なぜ関西弁をしゃべるのかは、謎である。だが、トボケてるようでも、さすがは妖怪。魔法も使えば空だって飛べる（ヤツもいる）。なかなか、あなどれないモノノケどもではある。

カッパの親せき、岸涯小僧




こいつの名前が読めるヤツ、かなり妖怪の通とみた。そう、こいつの名前は「がんぎこぞう」と読むのだ。川辺に住み、魚を食べて生活している。ま、和風の半魚人ってとこじゃないかな。

恐怖の金玉野郎、豆だぬき



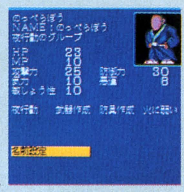

とにかく金玉のデカい魔獣である。この金玉をかぶって（キ、キタネエ！）自由自在に化けるのだ。あんまり、お友だちにはなりたくないタイプだなー。でも、あんがいイイやつなのかもしれない…。

沖縄生まれの、キジムナー




熱帯地方に生えるガジュマルやウスクの古木に宿る精である。毛糸玉に手足を生やしたような、かわいい姿だという。親しくなるには、古木にイモを置いておくんだそうだ。ちなみにワタシも、イモの天ぷらが大好物だぞ。

ごぞんじ、のっぺらぼう

ラフカディオ・ハーンの「怪談」にも登場。落語にもなった、超有名人である。目も鼻も口もない不気味な顔立ちだそうだが、なにしろ見たことがないから断言できない。目も見えない、口もきけないんじゃ、さぞ不便だろう。

カワイイ、ひとつ目小僧




外国では、サイクロプスとかゆー名前で仕事をしているらしい。ワタシは子どものころ、お化け屋敷でコイツに会って死ぬほどこわかった記憶がある。いま見ると、けっこうカワイイ気もするのだが…。

地震、かみなり、雷赤子



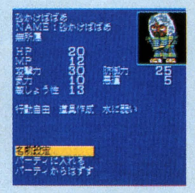

こいつは、かみなり関係の妖怪であろう。これ以上は、資料がなくてわからない。（スミマセン、勉強不足で……）。飯島先生の本にも、こいつのことは書いてなかった。とにかく、かみなり関係とだけ、強調しておこう。

幸福を呼ぶ妖精、座敷童子




これも、日本昔話なんかで有名なキャラである。東北地方の民家に住みつき、その家に幸福をさずけてくれるとか。ぜひ、わが家にもお越しいただきたい妖怪だ。パーティに加えておくと、強い味方になってくれそうだぞ。

けっこうHな砂かけばばあ

若い美男子が大好きで、夫になれば永遠の命をさずかり、願いごとが何でもかなうそうだ。なかなかオイシイ話ではあるが……ただし、相手はババアだぞ。それでもいい！　というのなら、ワタシはなにもいわない。好きにして。

植物性妖怪、芭蕉の精




芭蕉とは、南方系の植物である。その樹の妖精が、こいつの正体だ。古池にカエルを飛びこませた謎の俳人・松尾芭蕉とは、なんの関係もない。空を飛ぶことができ、火の攻撃にも強い、なかなかの戦士だったりする。

顔がデカイ！　おっかむろ




顔がデカいとゆーか、なんとゆーか、とにかく顔だけの妖怪らしい。でっかい口でなにを食うのか知らないが、いったい排泄関係は、どこでおこなっているのだろう。ひとごとながら気になってしまうのである。

赤んぼ男、こなきじじい



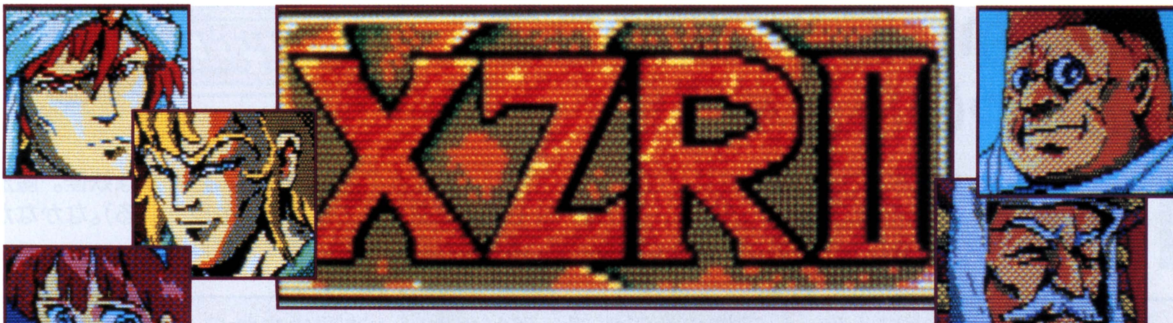

赤い腹がけをした老人。そのセンスの悪さには脱帽である。ゴギャゴギャ泣いて、人が赤んぼとまちがえて抱くと、そいつをとり殺す。しかしこんなやつ、ほんとに抱くヤツがいるのかね。かわいくないガキって、ワタシはきらい。

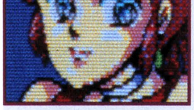
美しく恐ろしい妖怪、雪女




白い肌、長い髪の美女（ババアもいるらしい）。吹雪とともに現われるが、その恐ろしさについての伝説は、さまざまだ。まあ、妖怪ならずとも、美しい女というのはコワい存在なのだと思って、まちがいはないぞ。

6 寝ぼけたみゆきちゃんの手が、ちょこんと直也の股間の上に置かれた。それだけでムクムクと大きくなり始めた直也の純情なポコチン。「こ、こりゃたまらん」直也はいてもたってもいられずに、ジーパンからポコチンを取り出した。オナニーを始めるのなら30へ。再び理性を取り戻すのなら16へ。





日本テレネットの自信作、『エグザイル』がさらにスケールアップして登場。前作の良い部分はそのままに、ちょっと不便だった部分を改良したパート2。単なる続編じゃないのだ

アサシン戦士サドラーの新たな旅が始まる!

SOFT EXPRESS
エグザイルII
PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
MSX2
5D / 3.5D　8800円
日本テレネット　☎03-268-1159

なんか、今度のサドラーってちょっとやせたみたい。前作もシブい感じの人だったけど、今回はもっとスルドイ感じ。やっぱり月日の重みっていうのはこうも人を変えてしまうのだね。

でも変わったのはサドラーの顔だけじゃない。システムだってシェイプアップされているんだ。

ここで注目したいのは、シナリオとシステムの関係。前作にも増して密接になった。たとえば、RPGシーンなどでパーティは4人に固定されていたのが、"II"ではシナリオの具合いでどんどん入れ替わっちゃう。たまには、ちがう人と会話するのも新鮮!

イベントの発生だって、ただ会話モードの「…が〜した」で片づけられちゃうんでなく、重要なものはグラフィック化して表現されるんだ。だから、アクションシーンでバリバリ戦ったそのままのキャラパターンのサドラーが、倒れているルーミーをひざまずいて抱きあげる、なーんていうシーンがいきなり出現したりして、プレイヤーをのけぞらせる。これってナニが起こっているかわかりやすいし、感情移入もやりやすくなるよね。こんな工夫なら大歓迎だ。

ストーリーはより深く、ボスキャラはより強く、そしてドラッグの作用はよりビンビンに。

この『エグザイル』はもう"II"というより"II+"と呼んだほうがいいんじゃないかな。そう呼ばれたっておかしくないゲームだ。

ワンポイントチェック
やはり操作性の向上は魅力的。ただ全体をみて、少し難易度が高いのが気になる。前作をプレイしていないと、やりづらい部分もある。

こーんな場所がこーんなふうに改良されているのだ

ゲームの核となるシステムについては前作とそれほどちがわない。どちらかというと、めんどくさい所やわかりづらい部分がスッキリと整理されたカンジだ



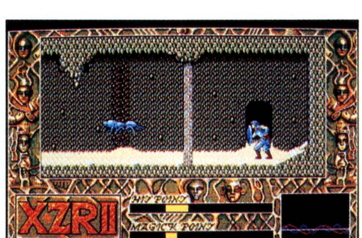
▲宿屋はなくなり、宿屋の延長とカンちがいされがちだったアジトシーンの存在が明確になる



▲RPGシーンで障害物や人とぶつかるたびに回避していたのがスンナリ通れるようになった



▲買物が連続してできるようになったから、何度も同じ操作をする必要がなくなったぞ



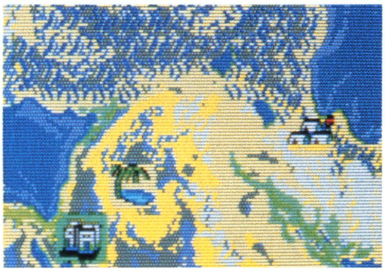
▲アクションシーンの背景は重ねあわせアニメーションになったので、ぐんとリアルな感じに



▲イスラム教徒には欠かせないモスク。別になにが変わったわけじゃないけど、ないと困る

7
桃子の草むらに顔をうずめる直也。……くさい……。しかたないかと思い、ペロペロと舌をはわす直也だが、いいなりになるのが段々腹立たしくなってきた。そのうち子分のひとりが、直也のスキーパンツを脱がせて、勝手にポコチンを取り出しシコシコとこすり始めた。まだいいなりになるのなら77へ。頭にきて戦いを挑むのなら85へ。

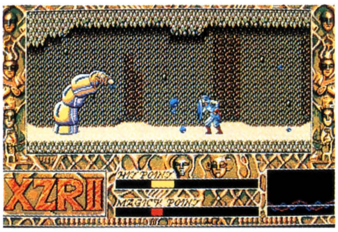
シリア砂漠を越え、約束の地エルサレムへ…



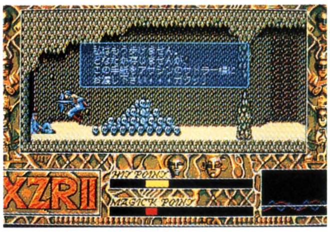
アサシンの村から始まるサドラーたちの旅。最初はなにげない怪物退治だったハズなんだが、どんどん新しい出来事が起こってゆく。ここらへんのたくみなストーリーのひろげかたは日本テレネットの得意技。ボクたちはその雄大な流れに身をまかしていけば、やがて本当の目的が見えてくる。サドラーたちはやがてシリア砂漠のかなた、イスラムとキリスト教十字軍の激戦地、エルサレムへと導かれるのであった……。



◀シリア砂漠に巣食う怪物を倒しにきたのだが……



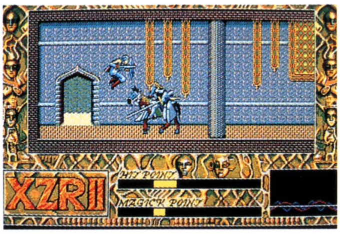
◀砂のなかからモンスターが出現！ すばしっこい奴だ



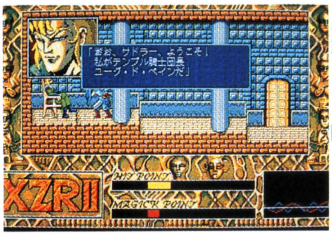
◀砂迷宮の奥で発見した男は、一枚の手紙をさし出した



◀エルサレムで十字軍兵士と戦うサドラー

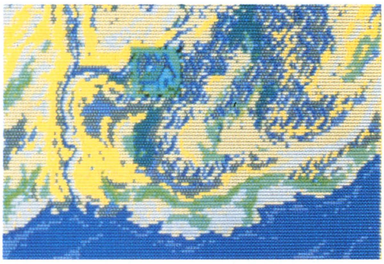


◀今度のボスキャラは十字軍の団長だ。手ごわいぞ



◀手紙の主はサドラーに協力を依頼する。決断は!?

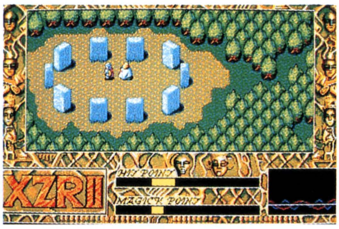
中東を離れ、揺かなる大陸・ヨーロッパへ向かうサドラーの運命は？



ついにサドラーたちは住み慣れた中東を離れる。ここで改良点のひとつ、ストーリーに従ったパーティメンバーの変更がおこなわれる。今度のパーティはサドラー、ルーミー、そしてテンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインの3人となるんだ。ユーグ・ド・ペインは頭が良さそうだけど、どこまで信用していいかよくわからない男。彼の依頼は南フランスのキリスト教異端派、カタリ派の救援だった。カタリ派とはいったいどんな集団なのか？ そして旅の途中でルーミーがさらわれるというアクシデントも。サドラーの旅はまだ続くのだ!!



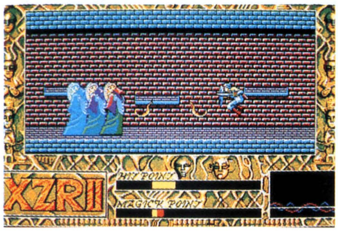
◀森を探索中、ルーミーがさらわれた！ さてどうする？



◀ドルイドのストーンサークルが森の奥に……



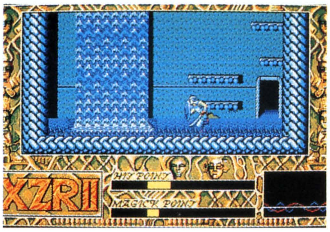
◀さらに進むと、得体の知れない城が出現したのだ



◀ドルイドの首領。彼の話には深い意味がありそうだ

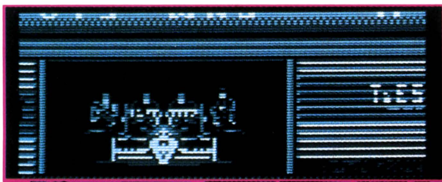


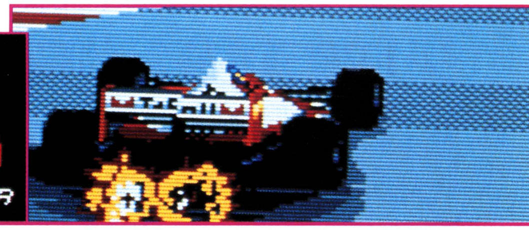
◀ついにルーミーを救出。なんかうれしくなっちゃうね



◀さて、次はどんな土地を旅することになるのだろうか…

8 直也は射精による快感とスリルで満悦していた。そしてシワの寄り始めたポコチンをジーパンの中にしまいこみ、みゆきが完全に寝ているのを確認したうえで、自らも眠りについた……。バスは一路雪国へと向かっていく。48へ。





ここ数年、日本でもすごい盛りあがりをみせているＦ１グランプリ。今年の日本グランプリにも12万人以上の大観衆が集まったほど。このゲームで腕をみがけば、中嶋悟、鈴木亜久里(あぐり)に続く日本人ドライバーになれるかも!?

グレイテストドライバーをめざせっ!!

SOFT EXPRESS
グレイテストドライバー
MSX2 3.5D 7800円
T&Eソフト ☎052-773-7770

マクラーレン・ホンダのアイルトン・セナが劇的な総合優勝を飾った今年のＦＩグランプリ。白熱した試合の連続に、翌日の学校のことも忘れて深夜のTV中継にかじりついていた人も多いんじゃないかな？　このゲームはそんなキミにピッタリの、ＦＩグランプリをシミュレートしたアクションゲームなんだ。

舞台となるのは、今年度実際に使用された世界各国にある16コース(モナコ、日本の鈴鹿サーキットも入っているゾ)。これらの個性豊かな各コースを使って、世界のトップドライバーたちを相手に熾烈(しれつ)なバトルをくりひろげるのだ！　各レースで６位以内に入賞するともらえるドライバーズポイントを、１点でも多く稼ぎ、めざすは世界最速の男(女)の称号たる「グレイテストドライバー」!!

このソフトでは、ふたりで参加できる「レースモード」、ひとり専用の、よりスピード感あふれる「ハイスピードモード」、そしてマシン対マシンのバトルがメインの「バトルモード」の３種類のゲームが楽しめるようになっている。なかでもおススメなのが「ハイスピードモード」。まるで本物のＦＩマシンに乗った気分が味わえるゾ！　そうそう、忘れちゃいけないのが「チューニングモード」。それぞれのコースの特徴や天候、気温、コース状態に合わせてチューニングしてやらないと、いくらドライビングテクニックがうまくても上位入賞は難しいのだ。

TV番組よろしくスクエアの「TRUTH」をガンガンかけて『GD』をプレイすれば、気分はもうＦＩドライバー！



RESULT			1P	2P
ROUND	1	BRAZILIAN GP	9	0
ROUND	2	SAN MARINO GP	0	0
ROUND	3	MONACO GP	0	0
ROUND	4	MEXICAN GP	0	0
ROUND	5	CANADIAN GP	0	0
ROUND	6	DETROIT GP	0	0
ROUND	7	FRENCH GP	0	0
ROUND	8	BRITISH GP	0	0
ROUND	9	GERMAN GP	0	0
ROUND	10	HUNGARIAN GP	0	0
ROUND	11	BELGIAN GP	0	0
ROUND	12	ITALIAN GP	0	0
ROUND	13	PORTUGUESE GP	0	0
ROUND	14	SPANISH GP	0	0
ROUND	15	JAPANESE GP	0	0
ROUND	16	AUSTRALIAN GP	0	0

▲第１戦終了時の獲得ポイント。１Pは優勝して９点取ったが、２Pは入賞できず０点のまま



▲ＦＩグランプリの初戦はブラジル。この画面でコースの状態をしっかりチェックしておこう



▲レース中はこんな感じ。２P側(下)の画面に赤色の１P側の車体が見えている

ワンポイントチェック
ＦＩの雰囲気は、よく出ているものの、ゲーム中にコースの全体図が見られないのはちょっとツライ。

コースの状態に合わせたチューニングが勝負の決め手！

エンジン



▲パワーと燃費を考えて選ぼう。ゲーム開始時は２種類しかない

ショックアブソーバー



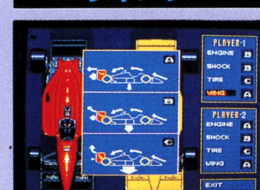
▲ステアリング操作のしやすさとマシンのスピードに影響する

タイヤ



▲唯一レース中に変更できる。種類が豊富なので迷いそう……

ウイング



▲加速とコーナーリングに影響が出る。コーナーが多いときはCで！

9 「放っといておくんなせえ。オナニーはひとりでやってこそオナニーなんです」直也はキッパリと断った。それにしても、オナニーするのに何を偉そうに言ってんだこいつは。断わられた女は、さも残念そうな目つきで直也のポコチンを未練たらしく見つめている。しょうがないので手伝わしてやるのなら11へ。無視してオナニーを続行するのなら30へ。いっそやめるのなら16へ。

よりパワフルになって帰ってきたゾ！

SOFT EXPRESS



前作『今夜も朝までパワフルまあじゃん』で数多くの青少年を徹夜させたという、極悪非道な行い(笑)をしたばかりだというのに、dBソフトさんてば早くもその続編をつくっちゃったってんだから……。ええい、また朝までつきあったる！

今夜も朝まで パワフルまあじゃん2

PC9801シリーズ 5D
PC8801SRシリーズ 3.5D 7800円
X68000、X1ターボ
MSX2
デービーソフト ☎011-251-7462

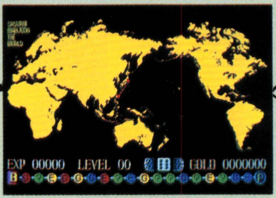
まず最初に見て欲しいのが、上に5つほど紹介したタイトル画面。ゲーム開始時に入力する日付によって、春夏秋冬、はては誕生日やお正月といつたおめでたい日まで、タイトル画面が変わっちゃうというオメデタさ。ウーン、あいも変わらずヘンなところで(？)凝ってるなあ。いや、ヘンといったら「顔面登録」もヘンだ。顔の形、目、鼻、口、マユ、髪というそれぞれ9種類ずつ用意されている6つのパーツを組み合わせることによって、プレイヤーの顔をつくるんだけど、なかにはちょんまげなんかもあったりして(そんなヤツはいねーよ！)、笑えることうけ合い！　この顔はゲーム中に出てくるので、思わずマジになってつくりなおしちゃうんだよね。

イベントいっぱいのさすらい麻雀　ザ・ワールド

今回の舞台は世界。いろんなイベントがあるスゴロク画面の最後には、ボス(12人もいる)が待っているのだ。



▲「はずれ牌」を引くまでは何度でも挑戦できるよ





▲前作では98版だけに付いていた麻雀競馬もあるぞ



▲最初のボスがこの台湾のキム・キム。はっきりいって弱い



▲キョーフのボケクイズ。正解が毎回変わっちゃうんだ



▲時間制限がついている清一麻雀。牌がバラバラで大変！

なーんてやたら「ヘン」を連発したけれど、このゲームのすごいところはそんなレベルのものじゃない。前作以上にパワフルに、エクセレントになった4つの麻雀は、どれをとっても単独で売りに出せるほどのデキ。ゲーセンにあってもおかしくないくらいだもの。

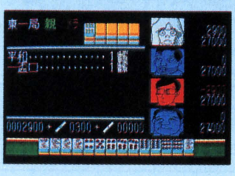
そうそう、「エキサイト麻雀」で前作に出てきた「秘密の暗号」を入れると、謎のシークレットギャルが出てくるとか……。こちらも楽しみだね！

ワンポイントチェック
「さすらい麻雀」には麻雀以外のイベントも入ってたり「飽きさせない」作りをめざしていて○(マル)！

まだまだあるぞ！　おもしろ麻雀!!

ノーマル麻雀　エクセレント





前作ではイマイチ地味だったノーマル麻雀が、待望の4人打ち麻雀として生まれ変わったのだ。対戦相手のなかには、ロボットの「マジャボットA-3」もいるゾ！

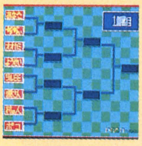
エキサイト麻雀　お姉さん組



今回の対戦相手は夏美お嬢さんひとり。でも彼女に勝つと、ほかの女の子が服を脱いでくれちゃうのだぁ！　ちなみに今回のギャルは8人＋シークレットギャル＋夏美お嬢さんの計10人！

ぽこ麻雀　ふぇすてぃば

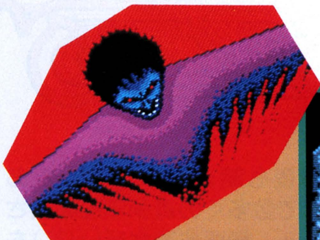




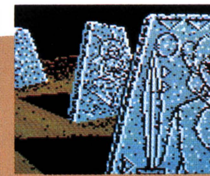
ポコ麻雀だってパワーアップ！　基本ルールは変わらないけど、パイの種類が増えたことにより新しい役もできたぞ。トーナメント方式だからいろんな相手と戦えるね

10　ガツーン！　背中をしたたか打ちつけた奈美。「いった〜い！　よくもやったわね」さすがに奈美も怒った。そして以後、ひと言も口をきかなくなった。しかし、終点に到着するや否や、奈美は突然自分のウェアを引き裂いて悲鳴をあげた。「助けて〜！　この人が私を犯そうとするの！」「えっ！」奈美の策略にぼう然とする直也を係員が取り押さえた。直也はチカン行為で捕まった。END

まがまがしき暗黒神話の呪いを見よ













香り高き伝奇ロマンを描き続けるマンガ家、諸星大二郎氏の『暗黒神話』がAVGとなって東京書籍より登場！　あまり語られることのない日本神話や各地の遺跡を舞台とした内容手ごたえズッシリ

SOFT EXPRESS

暗黒神話

MSX2 3.5D 6800円

東京書籍 ☎03-942-4138

『暗黒神話』と聞いてピンときた人はいるかな？　もう10年ぐらい前に、『少年ジャンプ』で諸星大二郎が連載していたマンガのタイトルなんだよね。その『暗黒神話』がAVGとなってよみがえったのだ。

少し昔のマンガだし読んだことないから、と心配することはない。「アートマン」や「ヤマトタケル」、「暗黒神」といった伝奇的な諸星世界のエッセンスが、このゲームいっぱいにつまっているのだ。

主人公は武（たける）。武の父は10年前殺された。事件をしらべる武の前に数々の謎と超自然的な事件が立ちふさがる。彼のジャマをする菊地彦という青年の正体は!?　クマソ一族の呪いとは!?　暗黒神とはナニか!?　と、こんな雰囲気でゲームのストーリーは進む。

ゲームは全部で8章にわかれる。各章ではさまざまな土地に行ったり人と会ったりして、知識やアイテムを手に入れてゆく。章の終わりには幻獣とのアクションゲームになる。ここで幻獣を倒せないと次章に進めないシカケ。

教科書で習った歴史のウラに、本当はこんな世界があったかも……。このゲームはついそんなことを創造させずにはおかない魅力を持っているのだ。



▲10年前のいまわしい事件。武の父は何者かによって殺害された。目撃者は武ひとりだけ

日本各地の遺跡が登場

遺跡には多くのヒントや新たな謎が隠されている。探索は慎重に行おう



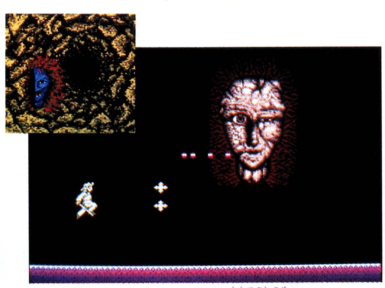
◀九州・国東半島の馬頭観音。不気味な観音像だ



▶奈良・興福寺の壁画。ここにも馬が…



◀ヤマトタケルの墓といわれる古墳・白鳥陵

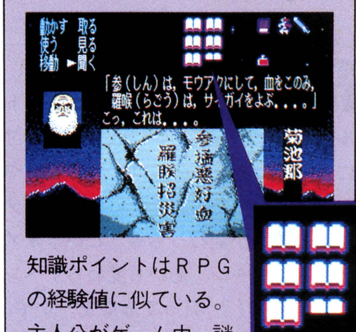


▲第4章、白鳥陵の幻獣・黄泉醜女（よもつしこめ）。古事記に書かれている地獄の使いだ。顔が異常にコワい



▲第2章の幻獣・ヤマタノオロチ。解説不要の有名怪獣だ。倒すには少しばかりコツがある

知識ポイントってナニ？



知識ポイントはＲＰＧの経験値に似ている。主人公がゲーム中、謎を理解したり情報を得たりすると増える。ポイントが多いほど幻獣との戦闘で有利な効果があるのだ。

ワンポイントチェック

原作とは少しストーリーを変えてあるので、一度読んだ人でも新たに楽しめるハズ。バトルシーンのアクションはややわずらわしい。

71 ブスなら拒否するが、相手はそれなりの美人。せっかくの好意は受けねばなるまい。「よろしくお願いします」と、直也はまるで初めてソープランドに行った童貞小僧のように丁寧にあいさつをした。「うふっ、かわいいわね」女はそういうと、白い両手で直也のポコチンを包みこんだ。ひんやりして気持ちいい。だがそのうち、上下にこすられ熱くなってきた。53へ。



『サイコ・ワールド』は、ヘルツ社の記念すべき第１作ソフトだ。こいつにはヘルツ社のつちかった技術がたっぷりそそぎ込まれているのだ。けっしてみのがせないソフトだぜ。

さらわれた妹を救え！ いまESPが目覚める‼

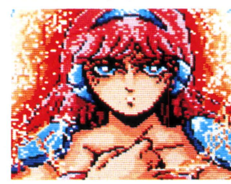
SOFT EXPRESS
サイコワールド
MSX2　3.5D　6800円
ヘルツ　☎03-371-3012

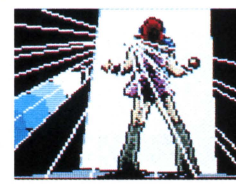
『サイコ・ワールド』は横スクロールのアクションゲーム。展開はボスを倒せば先のワールドに進めるごくフツーのタイプ。「ふ〜ん」といいながら読みとばそうとしたキミ、そう、そこのキミだ。甘いぜ。よく見てごらん。


▲上が２面の中ボス。下は１面の最後に現れる大ボス，スーパー・キマイラ・ジャイアント

ヴィジュアルが美しいプロローグ


▲ふたりの姉妹は博士とともにＥＳＰの研究に取り組んでいた


▲脱走したモンスターに妹を奪われた彼女は、救出を決意する


▲ＥＳＰ増幅装置を身につけた姉は、未知への扉を開け放った

スクロールがとてもビューティフルなのだ。モニターから目を離すヒマがなくてコマっちゃうぐらい。それもそのはず。ヘルツ社はもともとMSXのハード系の仕事をしていたから、MSXシステムの裏のウラまで知りつくしているワケ。“MSX2＋”が横スクロールを強化してるみたいだけど、このゲームは“２＋”に迫る機能を再現しているのだ。それでカクカクした感じがなくなっているのだね。

マイキャラが使えるESPも楽しい。種類が９つもあるから、ついゲームを離れて遊んじゃったりしちゃう。エネルギーのムダ使いなんだけどね。

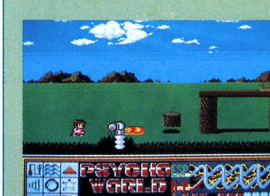
美しいヴィジュアルもきっとキミの視線をひきつけることまちがいなし。美人のお姉サマを操って、華麗なESPの世界をちょっとのぞいてみよう！

ワンポイントチェック

何度も書くようだけれど、とにかく横スクロールのスムーズさは驚異的。一見の価値あり。

地形の種類も多彩なのだ

ワールドごとにさまざまな地形が用意されている。だんだん難しくなる



◀１面の平原はちょっとアスレチックな雰囲気



◀２面の溶岩地帯はぼとぼとたれる溶岩に注意



◀３面の氷の国はつるつるすべってしまう

強力でたのもしいESPを自在に操ろう

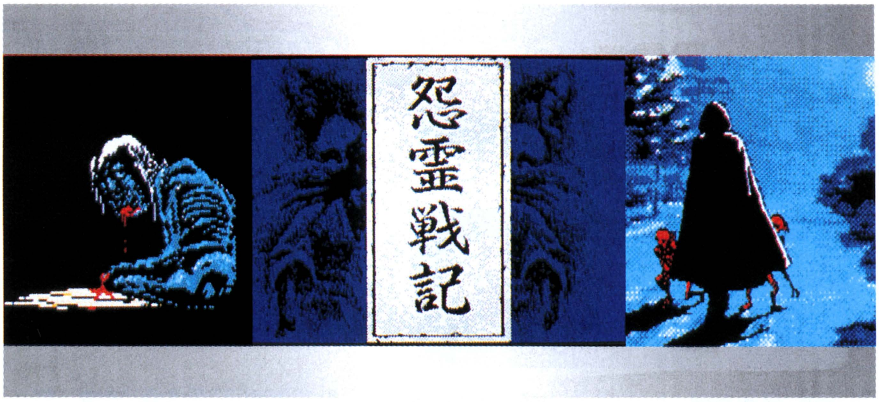


ESP能力は全部で９種類。その能力は飛行やバリアー、テレポーテーション、貫通弾などがある。どのESPを使用してもエネルギーを消費するので、よく考えて使おう。





12　まぶしいばかりの白銀の世界。朝早くから多くのスキーヤーたちが、思い思いのシュプールを描いている。「さあ、オレたちも行こう」「うん♥」直也とみゆきは頂上へ登るためのゴンドラ乗り場へと向かった。ここでは３列縦隊で並ばなければならないが、さて、直也は左・まん中・右のどちらに並ぼうか？　好きな方を選び、左なら60へ、まん中なら19へ、右なら22へ。



出～た～ぞ～。あのウイングから、新作ソフトが出たぞ～。……と、のっけから思わずオドロオドロのムードで始まっちゃったのは、ほかでもない、ウワサの『怨霊戦記』のご案内なのだ。独特のムードに誘われて、いつしかキミも悪夢の国へ。

背筋も凍る恐ろしさ！ 深夜の街を妖魔が襲う！

SOFT EXPRESS

怨霊戦記

8801ＳＲシリーズ 5D
ＦＭ77シリーズ 3.5D
9800円
スタジオウイング ☎0975-32-3929

チョット、いいですかあ？　アナタは、お化けを信じますかあ？　なに、信じない？　うーん、そういわれてしまってはミもフタもないんだけど……じつは私、ワリと信じるほうである。自分が信じてるからいうわけじゃないけどアレだね、お化け信じない人って、想像力にとぼしい気がするね。だって見たこともないモノを勝手に想像してこわがるって、やっぱり人間にしかできないことだもん。

しかしまあ、見ないで怖がってるうちは、平和なもんである。このゲームの主人公、北原クンなんか、お化けを見たどころか、いきなりかみつかれてしまったのだ！　それは、月の光が怪しげに冴えわたっていた夜のこと。夏だというのに黒マントを着こんだ不気味な男の陰から、突然、恐ろしい魔物が飛びかかってきたのである。そしてその夜をきっかけに、北原クンは、不思議な事件に巻きこまれる……。

奇怪な変死事件、闇の中を跳梁する魔物たち。宮寺市を舞台に、迫力満点のグラフィックと音楽で展開する、世にも怪奇な物語。ぜったい、深夜ひとりでプレイしたくないゲームなのだ！

ワンポイントチェック

社長みずからがお経を唱えて、その声をサンプリングしたという、凝りに凝った音楽が特筆モノだ！



▲美人新聞記者・桜木香と、画家の山城。このふたりとの出会いが、最初の一歩となる

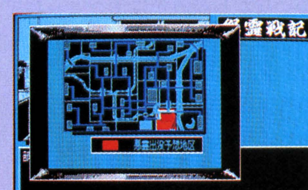


▲ここは繁華街のスナック「白夜」。北原クンってば、こんな色っぽいママと知り合いなのだ

情報はコンピュータで再確認できるのだ



▲その日会った人、手に入れた情報は、自動的にコンピュータに記録される



▲悪霊の出没しそうな場所も、コンピュータが地図で予想してくれるぞ！

見よ！　このオドロオドロのグラフィック！

さすがウィング。ホラー路線の不気味グラフィックは、お手のものである。中央の魔物のアップの写真なんか、も一夢に出てきそうな気味悪さ。できれば、こーゆーのとは一生会いたくない……。



13

「よ～し！　入れてやるぜ！」直也もスキーパンツを脱いでポコチンを出した。そして先っぽを割れ目に当てがう。が、その時、ゴンドラが終点に到着した。慌ててスキーパンツをはこうとするが、あせってうまくいかない。そのうえ、後から来たみゆきにその光景を見られてしまったから最悪！　みゆきは思わず逃げ出してしまった。追うのなら51へ。追わないのなら98へ。



中国奥地の人跡未踏の山々には、いまだに仙人になる修行をしている人びとがいる。その仙人のなかでも最高位が“中華大仙”なのだ。その修行を重ねるもののなかにこのゲームの主人公であるマイケル・チェンという男がいる……。

最高位、“中華大仙”めざしてエイサッサ!!

中華大仙

MSX2 3.5D 6800円
GA夢 ☎360-4063

このゲームは横スクロールのシューティングゲームだ。

プレイヤーの武器は空中前方弾と法術のふたつ。空中前方弾は普通のシューティングゲームのミサイルなんかと同じだ。これはパワーアップすることで貫通弾なんかも使えるようになる。

法術には自分の回りを回転し、自分をガードしつつ敵を倒してくれる四界火、地面に落ちて爆発する地裂弾などがある。法術は各ラウンドの中ボスを倒すことで使えるようになる。また、面の最後には巨大なボスキャラが登場するが、この動きはなかなか。

敵はけっこうパターン的に出現してくる。いくつか群をなしてやってくるシューマイ、ギョーザをすべて破壊すると「力」、「強」などのアイテムが出現し、これをとると力の場合1ランク、強の場合2ランク空中前方弾がパワーアップする。

このゲームはもともとアーケードなんだけど、MSX2のポテンシャルを生かし、オリジナルに近いデキになっている。面の最後にでて来るボスキャラの動きもスムーズだ。

オリジナルのアーケードゲームは台湾に輸出されてヒットしたそうだけど、この手のゲームにはめずらしい中華風の味つけで、それもうなずける。

これがキミの武器だ!!



▲空中前方弾。通常の兵器だけど、「力」、「強」のアイテムを取ることで拡散弾、貫通弾とパワーアップ

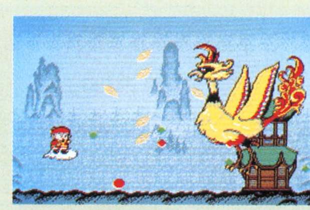


▲あると便利な法術! 面の中ボスを倒すと4つの法術のなかからひとつを選んで使えるようになる

ワンポイントチェック

アーケードからのパソコンへの移植、最近早くなったなあ。このゲームも、ついこのあいだゲーセンでデビューしたと思ってたけど。

立ちふさがる者は倒せ!





1面では鳳凰、2面では河童、3面で不良大仏、4面で将軍、5面で龍神の巨大キャラが面の最後にキミを待ち受ける。巨大な敵がスムーズに動くさまは見事。

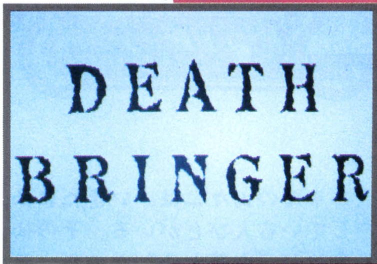


▲いろいろな面で登場する虎や豚などのコミカルな敵。本当に妙なゲームなんだよなあ



▲空中前方弾、法術ともほとんど最強にパワーアップ! こうなれば、中華大仙は目前だ!

14 ポコチンが痛い……。ジーパンゆえに、ビンビンに張りつめたポコチンが圧迫されてあえいでいる。「が、我慢しろよ……」直也はモッコリした部分を優しくなでまわす。が、むしろそれは逆効果。ついつい気持ち良くなって、オナニーがしたくなってしまったのである。車内は寝静まっている……。オナニーをするのなら1へ。我慢するのなら16へ。





魔の書が、いま、目覚めた。



謎の騎士の目的は、なんだ？



敵との出会いの距離感をリアルに見せる3D冒険画面に、敵・味方の位置関係が戦術に関わってくる2D戦闘画面。より判断力を求められる新しいRPGが登場した。自分や仲間の能力に関してもだれにどの技術を持たせるか、こと細かに、育てなければいけない。たとえば武術といっても、どの武器の、あるいはどの防具の使い方を覚えさせるか。作戦を練りつつ、さあ、冒険へ旅立とう。

平和な日々をふみにじった者をオレは許せない！

SOFT EXPRESS

デスブリンガー

PC9801シリーズ｝5D
X68000｝3.5D｝9800円

日本テレネット ☎03-268-1159

かつては流れ者の騎士だったオレも、近頃はこのソロンの村にすっかり腰を落ち着けていた。オレはいわば、村の用心棒役である。近くを徘徊するモンスターやオークなどを退治するのが仕事。村のひとびとは、オレをかってくれている。オレのほうも、いまや村人には心を許し、みんなと親しくなってきた。

今日もブラブラと村のなかを歩きまわり、おしゃべりしていると、近くの森にドラゴンが出るという話を聞いた。最近なまってる腕を鍛え直しがてら、退治に行くかな。いつもはひとりで行動してきたが、たまには仲間を誘って行くのもいいかもしれない。村のあちこちで声をかけたが、乗ってくる者がいない。重ねて誘うと、旅の伝導師だという、美しい女性を紹介された。オレたちは支度を整え、村の外へとでかけた。そこには、マップなしではとても歩けない複雑な森が広がっていた。

ようやくオレたちがモンスターを倒し、村へ戻ると、そこは何者かによって占領されていた。住み慣れた、心休まる町並みは、もう、姿も形もない。ちくしょう。優しかった村人たちを、なぜ、こんな目に？　許せん！

いま、主人公は立ちあがった。広大な世界を歩きまわり、情報を集め、さあ、敵の正体を探りだそう。

ワンポイントチェック

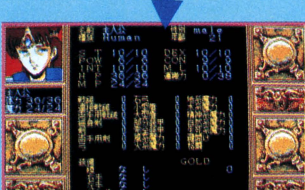
広い！　とにかく世界が広い。マップは絶対作るべし。村の外はすべてダンジョンみたいなものでぼやぼやしてると迷子になるぞ。

後悔しないよう、十分、準備してから旅立て！

出発点はソロン村。このつぎ、帰ってきても、ここはもうなくなっているかもしれない。だから、あわてて出かけちゃいけないよ。満足いくまで、ちゃんと情報を聞きまわり、　仲間も探し、技術を鍛え、用具をフルに揃えよう。



◀村の出口に近い地点から、スタート！



◀まず自分の現在の状態を把握しよう



◀魔法修得などは、ここ、寺院でしょう



◀村の人と話して、しっかりと情報収集



◀おっ！　仲間をひとり見つけたぞ！



◀用意が整ったら、いよいよ村の外へ

15

「ああ！　いい！　いいよ！」興奮した桃子は直也の首を絞めてきた。「あぐ！」抵抗しようにも子分に抑えられていて身動きがとれない。そのうち直也は下半身の快感とはうらはらに意識を失っていった……。そしてゴンドラが終点に着いたとき、気絶して下半身丸出しの状態で救出された……。そんな惨めな姿をみゆきに見られ、軽べつされ嫌われたのはいうまでもない。END



大スターを育てるのはキミ

プロダクション・マネージャー

プレイヤーは芸能プロダクションの経営者。うまく新人を育ててスターにし、ゆくゆくは自社企画を成功させるのが目標の、ギョーカイ人必携SLGだ！

プロダクション・マネージャー

PC9801シリーズ	5D	9800円
X68000	3.5D	

コムパック ☎03-375-3401

毎年、このころになると話題にのぼるのが賞レース。週刊誌もだれが本命、対抗はこの人と、騒がしい。そんな芸能界をスターを育てる側、事務所の視点からのぞいたソフトができた。それもよくある〝楽屋落ち〟ではなくて、シビアにシミュレートしているんだ。

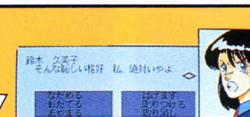
たとえば能力が上がるレッスンにしても、エアロビクス、英会話、茶道、弓道とメニューは多種多様。選んだものによって、歌唱力や表現力、音程などのアップするものは決まっている。能力が高いほどレベルの高い仕事をこなせるから、演歌歌手にするか、女優として売り出すか、よ〜く考えて育てなくちゃならないワケ。

仕事も、青春映画の主演から地方キャバレーのドサまわり、CM撮影にアダルトビデオと幅が広い。成功すれば本人の意欲もわくし、事務所ももうかるからどんどんやらせたい。でも、本人の意思に反することだと〝わがまま〟をいって拒否をする。このときにまずい対応をすると、あっさりと辞めてしまう。せっかく使ったレッスン料もこうなるとパァ。なだめたり叱ったりしながら、うまく納得させなければ……と、マネージャーの苦労もしっかりシミュレートしているソフトなんだ。

これが恐怖の〝わがまま〟だ



▲個人データの服装を変えてみようとすると……



◀新人のうちはヤダといって着てくれない

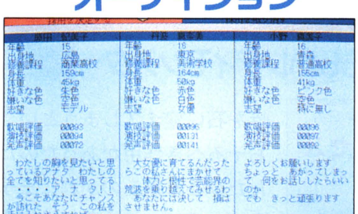


◀成功だ。プロ根性がでてくるとリクエストにも応えてくれる

ワンポイントチェック

画面がやや単調だけど、企業名などを使って雰囲気をうまくだして、遊べるオススメ・ソフト。

オーディション



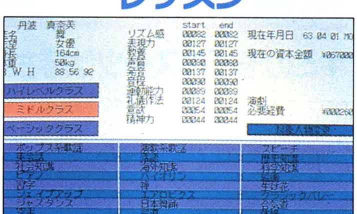
▲1回で3人が応募してくる。どれが将来大スターになるか見きわめて合格を決める

芸名



▲つぎに芸名を考える。苗字は変えられないのが残念だ。さて、どれが売れそうな感じかな

レッスン



▲1回のレッスン料は決まっている。歌手ならリズム感や音程、女優なら表現力や発声を

お仕事



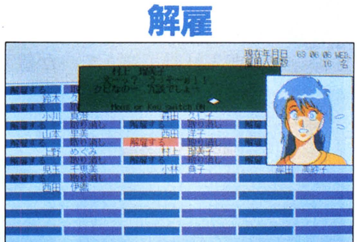
▲成功か失敗かで、意欲とプライドが変化する。新人のうちは簡単な仕事で自信をつけさせろ

根回し



▲企画を成功させるためには欠かせない。金がかかるが、ギョーカイではこれが常識？

解雇



▲かわいそうだけど、うまく伸びない場合はクビを切ろう。第2の人生のスターになれる

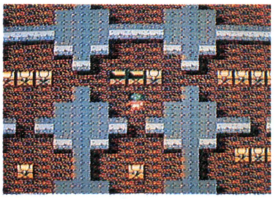
16 直也はいきりたつポコチンをなだめながら、無理やりジーパンの中に押しこんでいった。だが、ポコチンは「いやだ、いやだ」と言いながら、ジーパンから先っぽを出して抵抗している。そんなとき、前の座席から「うっ」という声がし、何やら白いものが放物線を描きながら飛んできた。そしてそれはみゆきちゃんの手の上にベチャッと落下した。2へ。

黄泉路を封印し、街に平和を取り戻せ!

死霊戦線 2

MSX2 3.5D 7800円
ビクター音産 ☎03-423-7901

このゲームは、前作同様にS-SWAT隊員のライラとなってクリーチャー(敵)と戦うRPGタイプのアクションAVGだ。新たな舞台はサン・ドラドと呼ばれるニュータウン。今回はクリーチャーが黄泉路を通って現れるのと同時に、原発がハイジャックされてしまうという事件も起こってしまうのだ。




チームを優勝に導くのはキミだ!

野球道

PC8801SRシリーズ 5D 7500円
タケルソフト ☎052-824-2493

用意されている13球団の中から、好きなチームの監督となってペナントレースを勝ち抜き、優勝を目ざすという野球SLGがこれ。単に試合を指揮するだけでなく、自分(監督)の体調を整えたり、選手をきたえたりと、仕事は多い。キャンプ、トレード、ドラフトもできるぞ!

12月中旬発売予定




前作を知らなくても楽しめるAVGだ

殺しのドレス 2

PC9801シリーズ / PC8801SRシリーズ 5D / 3.5D 6800円
フェアリーテール ☎03-200-9834

龍也は、恵美との結婚式を明日にひかえた幸せいっぱいの証券マン。しかし、あろうことか、式の途中で彼女が何者かに殺されてしまったのだ! 復習の鬼となった龍也は、犯人を捜すべく旅にでる……。

前作で人気の高かった「名前変換モード」もついてるぞ。

12月15日発売予定

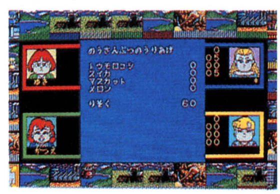



みんなで遊べるコンピュータ版人生ゲームだ

アメリカンサクセス

PC9801シリーズ / PC8801SRシリーズ / FM77AV / MSX2 5D / 3.5D 6800円
ウインキーソフト ☎06-388-8177

ボードゲームの「バンカース」や「モノポリー」を遊んだことある? 基本的に内容はあれ。観光地などの土地を買い、良いサイの目を出し、上手に経営、金持ちになった者の勝ち。ボードとちがうのは土地の名前やチャンスカードの内容を変えられる点。コンピュータプレイヤーの表情、会話も見もの。




キミのモビルスーツは勝ち残れるかな?

MSフィールド 機動戦士ガンダム

MSX2 3.5D 6800円
ファミリーソフト ☎03-924-5727

キミはアナハイムエレクトロニクス社MS開発部の新入社員。ここでは、いままでに存在したすべてのMSの性能チェックをするべく、パイロットロボットを乗せたMS同士に戦闘をさせるのだ。銃、ミサイル、サイコミュ等の武器や、闘争心、パンチ力といったパラメータが豊富だぞ! 12月10日発売





敵は美しくも恐ろしいレディモンスター!

ドラゴンプリンセス

PC8801SRシリーズ 5D 4800円
パソケット ☎03-842-6462

ある夜、ラスィール王国を突如として覆った紅色の霧。その霧には男性を石に変えてしまうというおそるべき作用があったのだ。ただひとり難をのがれた王子ラヴィアは、転生薬の力を借りて女戦士となり、妹を奪い去ったビューナス・ドラゴン、「ディガルプ」を倒すべく魔宮をめざすのだ。





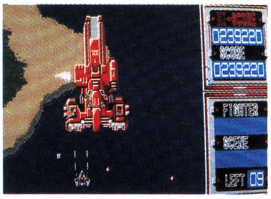
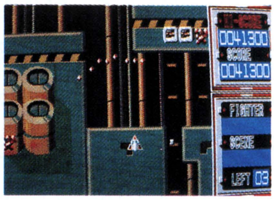
17 みゆきは唇をかたく閉ざしている。だが直也は舌で強引にこじ開けようと頑張る。密室の中の攻防戦! やがてみゆきは根負けしたのか、少し唇を緩めた。そのスキをついて直也の舌が侵入していく。だがみゆきは歯を立てて抵抗。「あうっ!」舌をかまれた直也は慌ててみゆきから離れた。気まずい雰囲気が漂い、以後ふたりは何もしゃべらなくなった……。39へ。

SOFT EXPRESS

目を回すヒマさえない高速スクロール

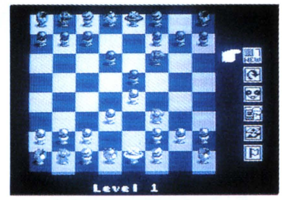
リヴォルティⅡ
X1シリーズ　5D　7800円
風雅システム　☎0764-29-6791

今までX1じゃ見ることができなかったほどのキレイで、高速なタテスクロール。それを実現したシューティングゲームがこれ。おなじみデカキャラやオプションもひと味ちがった形で登場。ただし、ジョイスティックがないと遊べない。なぜかって!? だってキーボードが壊れちゃったら困るでしょ？

チェスの駒がトコトコ歩いてるぞ

ケンペレンチェス
MSX2　R　5800円
ポニーキャニオン　☎03-221-3161

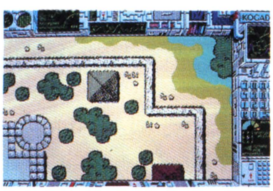


このチェスはノーマル、バトル、ファンタジーの3つのなかから、自分の好きなタイプの駒を選べ、騎士や戦車を自由に動かすと、気分はまるで指揮官！　強さの段階も7レベルあり、肝心な思考ルーチンも申し分ない強さだから、勝負も充実。

パステル調のタイムアドベンチャー

時空の花嫁
PC8801SRシリーズ　5D　8800円
工画堂スタジオ　☎03-353-7724

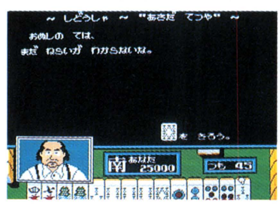
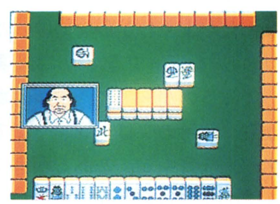
キミはタイムパトロール隊員。タイムマシンでさらわれた彼女を追って過去へ飛べ！（帰れ、ってのが正しい文法なのかなぁ）。どこまでもコミカルなストーリーと100シーンに及ぶイベントは飽きるヒマを与えてくれないのだ。うん、こいつはタイムリーなお年玉ソフトの登場なのだ。　１月発売予定




居眠り流の妙技を盗み取れ！

居眠り流 阿佐田哲也のＡ級麻雀
MSX2　R　5800円
ポニーキャニオン　☎03-221-3161

うわーナニからきっていいかわかんない、というときはすかさずＥＳＣキーを２回押そう。居眠り流の阿佐田哲也がキミに的確な助言を与えてくれるハズ。王位戦も地区予選から世界大会、果ては太陽系、銀河系大会まで、もう冗談としか思えない戦いが繰りひろげられる。息ぬきのオマケゲームも楽しい。

歴史三部作に続くのは『水滸伝』だぞ！

水滸伝　天命の誓い
PC8801SRシリーズ　5D　9800円
光栄　☎044-61-6861

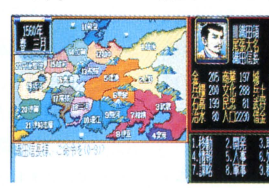
光栄の最新作は、かの『水滸伝』を題材にしたSLG。基本的な操作はいままでの一連のシリーズと変わらないものの、経験値の概念を入れたり、HEX戦では季節によって地形が変化するなど新しい要素が満載！　とくに「流れている川」は感動もの。水に不慣れな者が入ると、2HEXぐらい流されちゃうのだ。




信長は、このゲームでも天下を取れるか？

戦国群雄伝　信長の野望
PC8801SRシリーズ　5D　9800円
光栄　☎044-61-6861

あの『信長の野望』を、『全国版』とはちがった角度からパワーアップさせたのがこのゲーム。国の内政や経済を重視した『全国版』に対し、こちらは人材を重視したつくりになっている。外交政策に「貢物」や「脅迫」といった要素が加わったりして、より細かな戦略、戦術が要求される『信長』だぞ！

18　「人に名前を聞くときは、自分から名乗るのが礼儀ってもんだろ」直也は強気に言い返した。「なんだとこの野郎！」むかいにいた子分らしきふたりが、直也につかみかかろうとする。だがそれを隣りのスケバンが制した。「あたいの名は桃子……」「オレは直也だ」「あんた男っぽいね。あたいの好きなタイプだ。どう、遊ばない？」桃子は言った。YESなら41へ。NOなら83へ。

安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



秋がアッというまに終わって、冬になったけれど、ゲームの季節は秋だか夏だかわからない。AD&D®コンピュータ・ゲームをはじめ、つぎつぎとおもしろそうな新作の山。

しかし、もちろん山の後には、こちらにとって恐怖のモンスター、〈しめきり〉が控えている。行け、グループSNEの勇者ども！　ん、どうして、ぼくだけ〈しめきり〉と戦っているんだあ？

パート3：グループSNEは頼りになる?! の巻

やってきました、河口湖探検隊、じゃなかった、ＡＤ＆Ｄ®河口湖研修会。なんだかよくわからないけれども、ＡＤ＆Ｄ®を理解するためには、実際にやってみるのが一番と、中年のオジサンから、若手のプログラマーまで総勢14名が、９月中旬、とある宿舎に泊り込んでのゲーム会となったのだ。

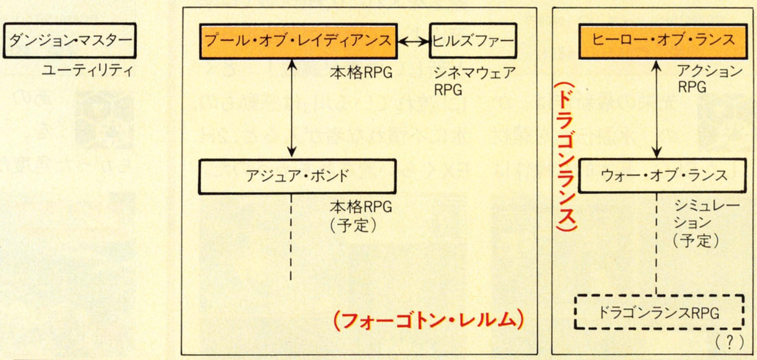
うーむ、環境はいいし、ゲームには絶好の場所なのだけれど、中年のはしくれであるぼくには一抹の不安もあった。ゲームマスター（ＤＭ）の清松みゆきや栗永雅行は、いつもＡＤ＆Ｄ®をやっているからまず大丈夫だろう。プログラマーの人たちもコンピュータ・ゲームでＲＰＧには慣れているはずだから、すぐに引きずり込める自信はある。しかし、移植先ポニーキャニオンの平野部長や、実際のプログラムを担当する開発チームリーダー渡辺さんは、そこそこのお年（失礼）だし、果たしてゲームにノってもらえるのだろうか。ＲＰＧというのは、ゲームと同時に“演技”の部分もあるから、ノリがよくないともう一つおもしろくない結果になりがちだ。

だが、こんな心配はまったくのとりこし苦労。ゲームの説明が終わって、さあ始めましょうという段になると、「わたしはドワーフのファイターだ」とか「じゃあ、クレリックになりましょう」とか、オジサンたちのほうが元気がいい。たちまちのうちに冒険家の一団ができあがってしまった。

シナリオは『プール・オブ・レイディアンス』と同じフォーゴトン・レルムを背景としたＴＳＲ社の「アンダー・イルファールン」。場所的には、『プール・オブ…』よりもかなり西の方だ。しかし、この辺りも最近は変なモンスターがうろつきはじめ、危険な場所になりはじめている。冒険家たちは、そこでリザードマンに襲われた近隣の街の救出に向かったり、商人の護送をしながらレベルを上げていき、やがてはドワーフの廃墟に乗り込むことになる。

ゲームが始まると、やっぱりＲＰＧは熱中する。年齢なんか無関係に全員ノっている。そのうち、プレイヤーが慣れていないからと説明調の進行で始めていたＤＭまでが、突然「ブルルヒ〜ン、コム！」なんてリザードマン語

AD&D®コンピュータ・ゲーム相関図



▭ は1989年春に日本語版に移植予定

←→ はキャラクター転送可能

フォーゴトン・レルムとランスを２本柱として、つぎつぎと新作が現れそうな気配。さてこのうち何本が日本へ移植されるのか?!

 イラスト／中野豪

まがいでしゃべりだすもんだから、一同爆笑の渦（あのなあ、そういうのはグループＳＮＥ乗りなんだぜ、栗永、おもろいけど）。とうてい一晩では全シナリオは無理だろうと、こちらは第２エピソードくらいで寝てしまったが、熱中したグループは、かなり遅くまで遊んで（研修して？）いたようだ。

さて、ＡＤ＆Ｄ®の実践篇もこうして終わり、そのうちマニュアルの粗訳も完成した。普通の翻訳の仕事なら、これでだいたい８割が終わったところだが、コンピュータ・ゲームの場合はそうはいかない。これからがいよいよ本番、プログラムを組む段階。そちらのほうはＳＳＩのＩＢＭ版からの移植になり、ポニーさんにおまかせするものの、同時に、こちらもゲーム内メッセージの翻訳と、本国版テストプレイの結果から修正箇所を指摘し、出来上がったもののチェックまでやらないといけない。実際には３〜４割済んだくらいだろうか。

さあ、やるぞ、と本来は言いたいところだが、ここで思わぬ伏兵が待っていた。“いろんなお仕事”である。

「ＡＤ＆Ｄ®製作日誌」とあるので、これまではそのことばかり書いてきたけれど、この９月から10月にかけては実は“お仕事”の地獄だった。ロードス島戦記コンピュータ・ゲームやら、ストームブリンガーやら、タイタンやら、トラベラー、Ｔ＆Ｔ、ドラゴンランスが群れをなして襲ってきたのだ。なにしろ、これらは人気のある手ごわいモンスターばかり。ちゃんと仕留めないことには、ファンの人たちにも顔むけできない。

しかも、仕事の途中にウィザードリィ・フェスティバルとかゲームブック・コンテストの審査とかが飛び込んでくる（ウォーロックの監修もあるしね）。ひどいときは、毎週東京－神戸を往復してたんじゃないだろうか。

こういうときこそ仲間は頼りになるはずなのだが……。

「なあなあ、水野良、このまえ暇があったら手伝いますよって言ってただろう？」

「はあ、あのときはそう言いましたけど。でも、困ったなあ。『ロードス島



河口湖研修会での記念撮影。右奥に後ろ姿の安田氏を発見！

戦記Ⅱ』がまだ書けてなくて、担当の吉田さんに殺されそうなんですよう。それより、安田さん、このまえ渡した『ソードワールドＲＰＧ』見てもらえたんですかあ？」

「あのなあ……」

＊

「コンニチワ。ワタシ、Ｔ＆Ｔノけん・せんと・あんどれデス。おりじん／じぇんこんタノシカッタデス。アノトキニモハナシタヨウニＴ＆Ｔノシリョウ、イッパイアリマス。ホシカッタラ、テガミカイテキテクダサイ」

お一、親切に。サンキュー、ケン。だけど、また仕事が増えた……。

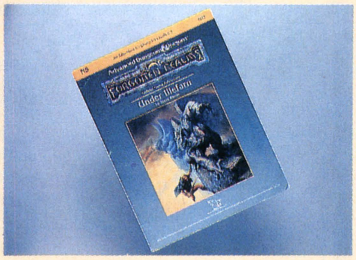
＊

電話が鳴る。「あの一、こちらドラＸＸマガジンの小川ですけど」

「ああ、小川さん、締切はまだでしょう？」

「いえ、そのことではなくて。ちょっとお聞きしたいんですが、山本弘さん、どこにおられるかごぞんじですか？」

「えっ、東京へ、つまり、そっちへ行



研修会で使ったシナリオ、「アンダー・イルファールン」

ってくれたはずですけど……」

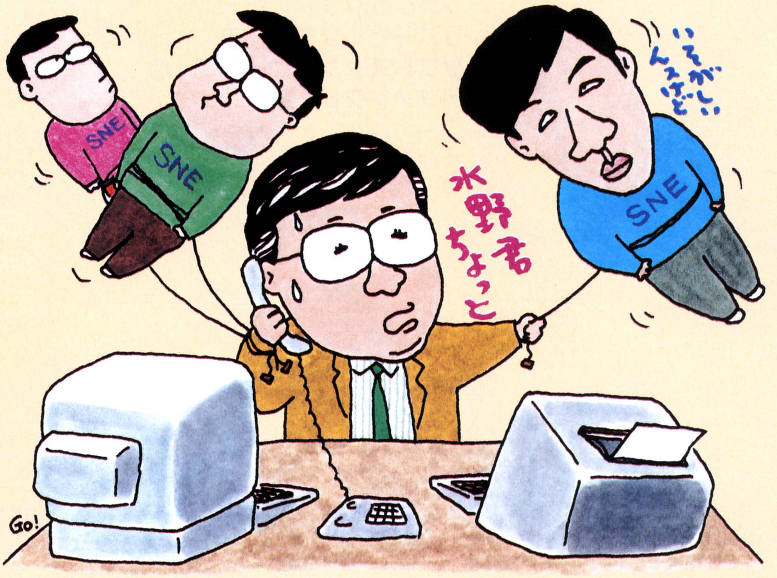
「それが、いくら待ってても来られないんですよ〜」

「あの人、方向音痴だからなあ。だけど、ぼくに聞かれても……」

その後、帰ってきた山本弘に“どうだった？”と聞くと、“ええ、会ってきましたよ”とのんびりした返事。いったい誰に会ってたんだろう？

おもしろいもので（と、いまになって言えるのだが）、こうした忙しいときに限って、つぎつぎと興味ぶかいものが出てくる。ＡＤ＆Ｄ®に話を戻すと、一挙に出た３本『プール・オブ・レイディアンス』『ヒーロー・オブ・ランス』などに続き、早くも第４弾『ヒルズファー』の大枠が出来上がって、それが送られてきたのだ。これが、なかなかのシネマウェアＲＰＧ。闘技場での戦いとか、騎士のトーナメントなどが美しいグラフィックで動くのだ！

おっと、また最後の１行と格闘することになってしまった。詳細は次号で。



吉例 第三回 全国縦断 ソフトハウスマラソン

全国 まわる門(かど)には福きたる!! '89新作情報がいっぱい。

今年も、ねじりハチマキ、青息吐息、まわってきやした40社。
全国ソフトハウスのどちらさまにも頓首、深謝。恥のかきすて2700km。
東奔西走、北海道から九州まで'89年の新作情報、
ズッコケ写真満載のコンプ吉例の大特集！

九州

関西

'89 新春すちゃらかゲーム大会つき



第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 北海道 0km地点

第１ CHECK POINT
dBソフト

東京からJALで飛ぶこと１時間半。北国サッポロから今年もマラソンのスタートを切るぜ。でもその後は、うまいものを食べて飲んで栄養をつけなくてはと、さっそく夜のススキノ歓楽街へ向かうランナーであった。


夜のすすきので昼間の失敗を顔を赤らめながら反省するライター

今夜もすすきの!!じゃなくてパワフルまぁじゃん2だ



▲日付けにあわせてタイトル画面も衣替え

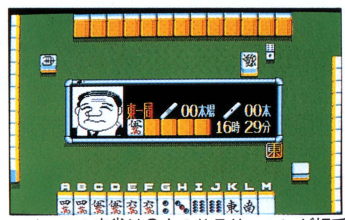
北海道は札幌のど真ん中、東京でいえば丸の内のようなところにdBソフトはある。あんなふざけた（おいおい）じゃなかった楽しいソフトが、よくまあこんなオフィス街から生まれたもんだとビックリ。まあ小林さんやスタッフと会って、それも納得できましたけどね。

と、いえばもうわかるだろう。新作ソフトは、迷作麻雀ソフト『今夜も朝までパワフルまぁじゃん』の第２弾だ。ノーマル麻雀は４人になってよりスリリング、エキサイト麻雀もお相手ギャルが10人に、ポコ麻雀もついに？　トーナメント制が導入され厳しさを増し、と、前作より数倍パワーアップされた。そして「これだけでもスゴイ」と小林氏自ら語るとおり、あのさすらい麻雀はなんと世界へ飛び出していくんだ。

３万円を手に、麻雀戦士のナゾを求めて世界各地をスゴロクで移動する主人公。止まったマス目によって敵キャラと対戦したり、難解なクイズに答えたり、一発勝負のギャンブルをしたりとなかなか忙しい。そして最終面までいくと感動のエンディングが待っているということだ。

発売は「88SRとX1が12月1日、98、MSX２が同15日を予定してま〜す」と吉田さんがカワユクいってたから信じて待とう。少なくともオレは待つぞ！（聞ていないってば）価格はすべて7800円。お年玉は、朝までパワフルまぁじゃん２だ。


▲敵キャラとの対戦が楽しいさすらい麻雀


▲ノーマル麻雀は３人のサラリーマンが相手

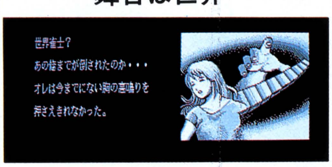

▲小林さんも当らない恐怖のクイズ

▼ダイスで出た目の列をめくる麻雀競馬



「ここに注目してくれよ〜ってば」（小林氏談）

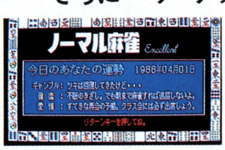
舞台は世界へ



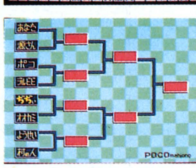


モノトーンでまとめたストーリーデモ。「ぐっと渋くなったでしょう」と氏も誇らしげ

さらにパワーアップした各モード









「細部まで手を抜いていないグラフィックと練りに練られたアルゴリズム」と氏が熱く語った４モード。その言葉のマジックは、聞いたものを引き込んで離さない!?

……そして「H」



「オッこここはダメ」と氏のチェックが

新春場外乱闘

ある時は乗っているはずのジャンボを窓ごしにあおぎ、今回は出発チェックに遅れるという大チョンボをした私。みんなは口をそろえて「大遅刻魔」と呼ぶけどたまには、いやときには、百回に一回くらいはちゃんと時間前にくることもあるんだい。こんなことでへこたれてたまるか。

19 ゴンドラは４人乗り。しかし比較的お客が少なかったので、ふたりっきりだけで乗ることができた。終点までの15分間、狭い密室に直也とみゆきのふたりだけなのだ。チャンス！　大いなるチャンス！　この機を逃してはならない。「好きだ！」と唐突に告白するのなら46へ。強引に唇を奪ってしまうのなら24へ。ふつうの会話でコミュニケーションを深めるのなら５へ。

X68000だって忘れちゃだめよ



テレラクみたいなタイトルだけど福袋じゃないからな。89年に出すソフトを小耳にはさんできたから聞いてくれ。現在、製作中はX68000版『今夜も朝までパワフルまぁじゃん2』。価格もいっしょでメデタイ1月1日に発売されるそうだ。

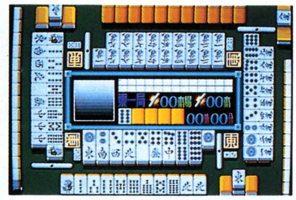
ほかの新作は「企画中です」と、小林さんも口が堅い。でもそこは根っからのひょうきんもの。ポロッと話したことをつなぎあわせると、南国を舞台にしたアドベンチャーをからめたアクションゲームだとか。お楽しみに。



▲これを見ただけでも来たかいがあったといわしめたリアルな質感



▲タコがでかいロッパー版お正月



▲ひとつひとつの牌も鮮やかだ

オレたちドサン子 ひょうきん族



▲「408の幸せをキミに」と小林さん



▲「大事にしてやって」と微笑むのは杉野さん



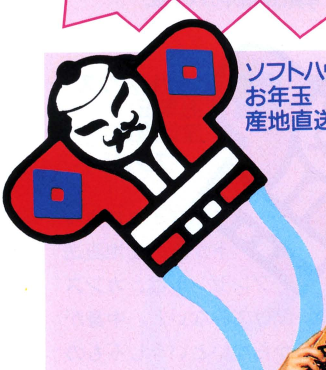
▲全員参加でカシャ。足元に広がるのは資料のスケベ本



▲「余りものですが心よくもらって下さい」と芧野さん



▲「深い色あいを」強調する高殿さん



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

dBソフトから北海道の新鮮な空気とともに送られてくるのは、吉田さんが選んでくれた品の数々。自ら持ってポーズをつけてる網走刑務所と入った表札とぞうりを始め、自然保護のシールやアザラシのマスコット人形、キツネイラスト入りライターに、時計台とキタキツネのジグソーパズルだ。みんな応募しろよ。



◀イラスト入りのライターは2名に



▼珍しい？ アザラシのマスコット



▲「北海道のロマンに浸って下さい」と吉田さん

▼吉田さんがモデルのメグちゃん





ジグソーパズルのかんづめ▲



▲彩りもキレイな北海道の思い出ステッカー2種類

新春場外乱闘

㊎あーにをさらし粉ふくらし粉！ チョンボを認めつつ、開き直り姿勢ミエミエのその態度。キミは誰のお蔭で北海のお魚を食べられたの？ キミは誰のお蔭で（㊎㋕ツインだったのに）シングルゆったり寝ができたので、エッー答えてみぃー!! 今度は態度を改め借りてきたウサギやれよな。

20 午前6時。バスはスキー場近くの民宿街に到着した。乗客が降り始めるが、みゆきは自分の手を不思議そうに見ている。「ど、どうしたの、みゆきちゃん」しらじらしく聞く直也。「手がパリパリぬるぬるしてるの……」「しもやけかな？」「でも、片手だけなんておかしいわ」「大丈夫だって。さ、行こっ」直也はみゆきの腕を引っぱった。でも、手は握ろうとしなかった。48へ。

第 2 CHECK POINT
マイクロネット

第3回全国縦断
北海道
3km
地点
ソフトハウス・マラソン

第2のポイントは、『たんば』でおなじみマイクロネットだ。「昨年のいまごろは『ストーム』で大変でした」と遠くを見つめるスタッフにも余裕が感じられた。うーん今年はどんなソフトをだすんだろう


時計台といえばサッポロラーメン。もちろん食べましたよ～だ

『たんば』から『極道陣取り』までマイクロネット大元気

ここの開発室はポカポカ暖かい。これはなぜかと考えると、そうだスタッフの新年にかける熱意が原因じゃないかという結論になった（んなわけないって）。

というわけで熱風第一波は、ヤクザの縄張り争いをゲーム化した『極道陣取り』。キャバレーやお風呂など風俗営業で稼いだ金で族や殺し屋を雇い、他の組へ戦争をしかけるライト感覚SLG。X1、88、MSX2が年内発売、98版が遅れて2月ぐらいということだ。値段は6800円。

ロッパーで好評だった『たんば』の移植も進行中。98、88、X1、77AV、MSX2を「年内ギリギリ」でだすそうで、定価6800円。


▲桜ふぶきから網戸まで登場してノリまくるスタッフ



たんば


◀どこまでも派手派手路線をつっ走るタイトル画面


▶ボード版の雰囲気を忠実に再現した現世シーン


◀画面の細かいキャラを見ているだけでも楽しめる？

「8ビットでもロッパーと同じ絵にします」と開発の中杉さんは力強く宣言した。期待しよう。写真は開発中のX1版。

極道陣取り

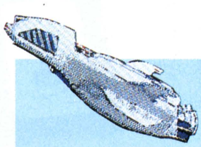
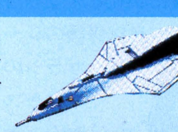

◀これがタイトル。だから桜ふぶきをしてもらった


◀マップは12枚。各シマは組ごとに色分け。



▶出入りだ出入りだ。ののしり合いにも注目

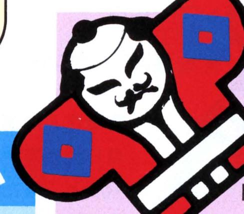
ストーム



ついに98版も完成。少しやさしくしたそうで遊びやすくなった



▲新たにつくり直したオープニング画面

ソフトハウスお年玉産地直送プレゼント


マイクロネットからの産地直送プレゼントは、カンズメが2つ。開けてみないと、中身がなんだかわからないというしろものだ。はたして何が詰まってるやら。


▶「北海道のぬくもりを…」。プレゼンターは加藤氏

新春場外乱闘

桜ふぶきの腕まくりは、開発の松田さん。ボーナスアップとコンプのTシャツを交換条件に、グラフィック担当者にマジックで入墨を描いてもらったんだ。外は北風もキビシー11月。「ほんとにボーナス大丈夫でしょうね」という言葉が青く高い空に消えていく。お元気ですかー、松田さん。

21 みゆきの唇をふさぎながら、直也はあまった手で胸をもみ始めた。「ううっ……！」みゆきのうめき声が鼻からもれてくる。それによって増々エスカレートする直也の手つき。だがみゆきも必死に抵抗！ 強引に直也の唇を離すと、バシン！ と一発強烈なビンタをくらわせた。これにはさすがの直也もまいり、思わずシュンとしてしまう。39へ。

第3回全国縦断 東北 867km地点 ソフトハウス・マラソン

第 3 CHECK POINT

エス・ピー・エス



S・P・Sといえば、人気アーケードゲームを、X68000をはじめ、各種パソコンに移植してしまうことで有名なソフトハウス。はたしてつぎはなにが移植されるのか、開けてビックリ玉手箱！

S・P・Sから車で数十分のところには、こんな場所もあるんだ

若さとガッツで数々の名作を移植！



▲とっても陽気な社員のみなさん。左端が今野社長



▶仕事そっちのけでPCエンジンのテニスで遊ぶ

東京モンには、福島の寒風はツラい。だからといって弱音を吐いてはいられない。本格的な冬がきたら、あんなもんじゃないんだろうから。S・P・Sのみなさん、ほんとうにご苦労さまです。

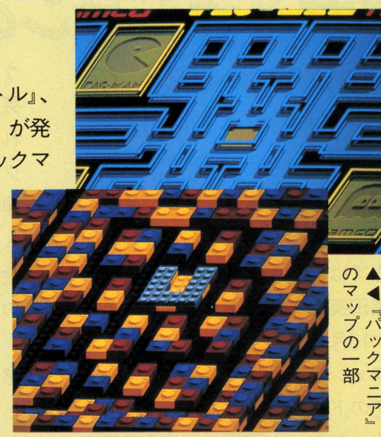
さて、現在制作中のラインナップですが、さすがはS・P・Sといった感じで、人気アーケードゲームの名前が続々登場。ロッパーユーザーが思わずうらやましくなっちゃったりして。そのうえ、来年制作のオリジナルゲームの企画も進行中だそうで、期待はふくらむばかり。



◀ここが関発室。仕事中はみんな大マジメなんだぜ

新作紹介!!

まず年末に『フルスロットル』、1月末には『パックマニア』が発売になる予定。とくに『パックマニア』の音楽は聞きごたえ十分。また、『サンダーブレード』の制作も進行中。ロッパー版は、アーケード版にかなり忠実。2D面でのヘリのアップダウンもちゃんと再現されるそうだ。

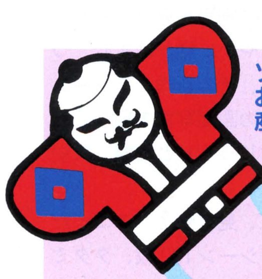


▲◀『パックマニア』のマップの一部



▲完成間近の『フルスロットル』の画面

▲スピード感抜群の3Dレーシングだ！



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

S・P・Sから産直されるのは「ゆずまんじゅう」です。これがまた、とっても味わい深いお菓子。ほんのりとただようゆずの香りを楽しんでくださいね。5名のみなさまにプレゼント。





◀推薦者の菅家さん。オチャメ！

新春場外乱闘

いやはや、東北行きの新幹線が上野発だってことも知らないなんて、長いこと東京に住んでるくせになにやってんだか。というわけで、某オオボケライターは、集合時間に上野駅でなく東京駅へ行ってしまい、乗るはずだった新幹線に乗り遅れましたとさ。まったく、情けない話ですな。

22 ゴンドラは4人乗り。しかもピッチリ詰めこまれるために、乗りたい者同士がきちんと乗れるとは限らない。案のじょう直也も、みゆきと別々になり先に出発することになってしまった。同乗者はOL3人。しかしドアが閉まる寸前に「やっぱり頂上は怖い」と、ふたりが突然降りてしまった。そしてゴンドラは、直也とOLふたりを乗せて出発していった。32へ。

第3回全国縦断 関東 1136km 地点 ソフトハウス・マラソン

第4 CHECK POINT
呉ソフトウェア工房

大宮駅前のにぎやかな商店街を抜けていく。ネオンのまたたきや陽気な音楽に送られてしばらく歩くと、そこが目ざす「呉ソフトウェア工房」のあるマンションだ。チャイムを押すと美しい女性がドアを開けてくれた……。



新幹線に乗って、上野からひと駅。大宮市はいま成長の街なのだ

美女とオジサンの、ほのぼのソフトハウス

新作『ファーストクィーン』に注目!!

呉ソフト（以下、ＫＳＫ）と聞いただけで……鼻の下が急速に伸びる男を、ワタシは知っている。彼のお目当ては、ここのグラフィック担当の福田英美さん。彼女がコンプティーク10月号のトップシークレットテレフォンに登場して以来、彼は熱烈な恋のドレイになってしまったのである。ああ、大宮駅からＫＳＫに向かう彼の足取りの、なんと軽やかだったことか！ 地に足がついてない、とは、あーゆーことをいうのであろう。そして、いよいよドアを開いて英美さんのマブシイ笑顔に出迎えられたとき、彼の幸福感はクライマックスに達したのである。ワタシは、漫画以外で、目がハート型になった人間をはじめて見た。みんなも、機会があれば、ぴせ見てもらいたいものである。なんなら写真を送るぞ。

さて、㊥のＨ氏が人生最高の幸福感に酔っているあいだに、ワタシたちはクールに取材を進めることにした。ＫＳＫではその日、プログラマーたちが休みをとっているとかで、社長と英美さんのふたりだけ。でも、じつに仲むつまじく、和気あいあいとお仕事をしてるみたいで、はた目にも楽しそうだった。終始ニコニコ顔のやさしそうな社長と、ちょっぴりセクシーな英美さん。ふたりともほんとうにゲームづくりが大好きみたいで、新作の画面を見せてくれながらも、にぎやかに話がはずむ。つぎのページに、その新作『ファーストクィーン』の画面写真を紹介したので、まずはじっくりと鑑賞していただきたい。

……どーだ、見たか？ スゴイだろう。マップシーン130枚、タタミ２枚分のスクロールという、なかなかの大作だぞ。ゲームのシステムは、『シルバーゴースト』と基本的に同じ。内容は、いわゆる国盗り物語で、各地の種族を利用して侵略していくというもの。味方につける種族によって、展開が変わっていくんだそうだ。たとえばエルフ族を味方にすると、彼らと仲の悪いドワーフ族は味方になってくれない、とかね。そういう要素が、ゲームの展開に影響してくるワケだ。ね、おもしろそうでしょ。種族は、エルフ、ドワーフの他に、ケンタウロス、リザードマン、アマゾネスなど。こいつらがいっせいに画面に散らばって戦うようすは、なかなか楽しいのだ。グラフィックも凝ってるし（もちろん、英美さんの力作だもんね）、ストーリーも本格的にファンタジーしてて、かなり期待できそうだ。ただ、98専用とゆーのが、88ユーザーのワタシには悲しい。社長さん、88の『ファーストクィーン』も、よろしくね。

ところで他のゲームの予定は？とたずねると、今年あたり３Ｄのフライトシミュレーション型ゲームをつくりたい、とのこと。うーん、ＫＳＫのフライトシミュレーションか、こっちのほうも楽しみだぜ！ とにかくゲームの話になると、ネタがつきないおふたりなのであった。


▲社長の呉さん。ナイスガイ！



▲仲よくポーズをとってくれる、シャチョーと英美さん。まー、ほんと、ホノボノしてくれちゃって。ニクイこと

新春場外乱闘

熱烈な英美さんファンで名高い㊥のＨ氏。どーでもいいけど、仕事中に鼻血を出すのだけは、やめてほしい。彼女を想う気持ちはわからないではないが、鼻にティッシュをつっこんでフガフガ想っていても、ただのアホにしか見えないぞ。ま、いろいろタイヘンだろーけどさ。

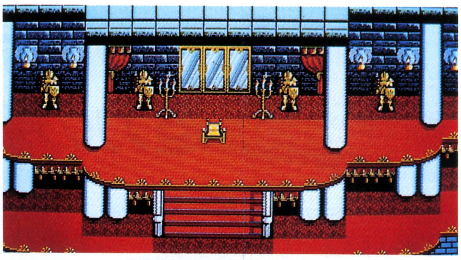
23 先を滑っていたみゆきが突然止まった。そして振り向きざま、直也にアッカンベーをする。あ然とする直也。怒ってるみゆきは、猛スピードで逃げていく。追うのなら51へ。追わないのなら56へ。



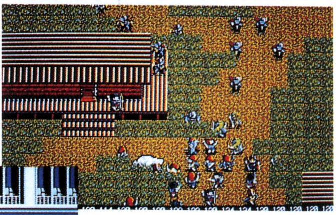
英美さんの力作グラフィックが美しい！

さて、このへんで、H氏のマドンナである英美さんから、このゲームに関するコメントを。「えーと、このゲームでいちばん苦労したのは、やっぱりキャラクターですね。たとえば、ひとりひとりの死に方のパターンなんかも、かなり凝ってつくりました。エルフ族は、死ぬ前に泣き出しちゃうの。カワイイでしょ。プレイするときは、そのへんもしっかり見てね」。もちろん、見ますとも！　H氏は胸をはって答えたのであった。

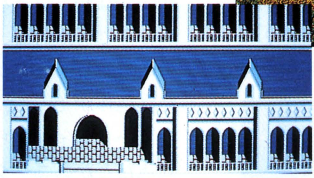
下の写真を、ごらんください。豪華な宮殿の一室や、不気味な地下ダンジョンの入ロ。英美さんが凝りに凝ったグラフィックだけあって、こーんなに美しいのであります。ほかにも、武器や防具が壁にかかった店のようすや、恐ろしいゴーモン部屋など、迫力いっぱいの絵が、楽しませてくれるよ。でも、これだけよくできたグラフィックなのに、英美さんは、まだまだ不満なんだそうだ。プログラムの関係で実現できなかったことがたくさんあって、それが心残りなんだとか。つぎの作品は、もっともっとがんばっちゃう！　と、燃えている英美さん。そして、そんな彼女のとなりで、ハハハ……とやさしく笑う、プログラム担当の社長さん。いやー、名コンビであります。



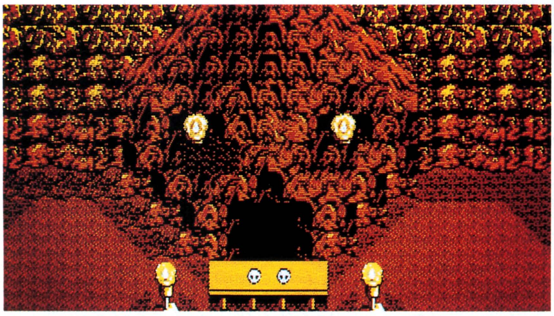
▼ここは、どこの宮殿のなかだろうか。美しい部屋なのだ



▲これが戦闘シーンだ。にぎやかで楽しいね



▼ここは、エルフの城。青と白の配色がきれい

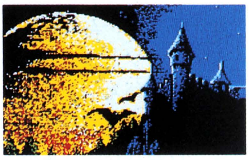




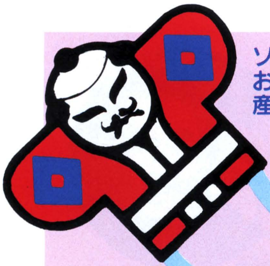
▲南東の海のむこうに住む、アマゾネスたち



▲北西の沼地には、リザードマンの国がある



▲敵の住む水晶の宮殿が、美しくたたずんでいる……



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

英美さんの特製盆栽プレゼント！

諸君は、大宮の名物を知ってるだろうか。知らないヤツには、ワタシが教えてやろう。なんと、それは盆栽なのである。で、とーぜん、KSKのプレゼントも、盆栽。しかしタダの盆栽じゃないよ。英美さんのデザインによる、RPG盆栽なのだ！　この盆栽を1名に、さらに天野喜孝氏のイラストによる『ファーストクィーン』のポスターを5名に、ドドンとあげちゃうよ。盆栽が当たった人は、英美さんだと思って、かあいがるよーにね。



▲これがポスターの原画だ。かっこいー



▶英美さんのデザインによる、RPG盆栽だ！

新春場外乱闘

取材の帰り、大宮のレストランでH氏はガツガツと夕食し、編集部に戻ってゲリをしていた。食事が合わなかったと本人は言っていたが、どう見ても、単にイジきたなかったせいだとしか思えない。でも、ゲリをしながらも深夜、ラーメンをがっついてた根性には敬服した。あなどれないヤツ。

24　「みゆきちゃん！」直也は突然みゆきの手をつかんだ。ドキッとするみゆき。「キミのことが好きなんだ！」そう言うと、直也はみゆきを自分の方に引き寄せた。あっという間もなく抱きしめられてしまうみゆき。そして直也は間髪入れずに、みゆきの唇を自分の唇でふさいでしまう。目を白黒させてもがくみゆき。舌を入れるのなら17へ。入れないのなら21へ。

第５ CHECK POINT
アートディンク

第3回全国縦断 関東 1187km地点 ソフトハウス・マラソン

ゲーム本来のおもしろさを追求する――のっけからコンプらしからぬ(!?)重要命題が出てくるが、アートディンクっていうのはまさしくそんな言葉がピッタリの集団。『大海令』開発まっ盛りのオフィスをズームアップ！


津田沼駅の夜景。お祭りでもあるのかなと思ったが、いつもこうなんだって

新春場外乱闘

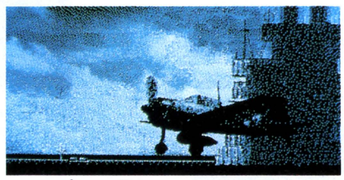


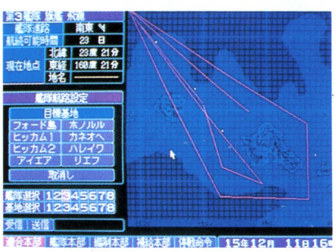
ビジュアル・シーンがど迫力の新感覚SLG！



開発中のゲーム画面を見て、思わずオオッ！　とうなってしまった。なんと、しっかり「トラトラトラ」しているのである。航空機から見た真珠湾のズームアップ。艦隊の１隻１隻が眼下に望まれる。これがウワサの『大海令』だったのだ――！

もともとアートディンクというのは、正直いって何をやらかすか予想


▲オープニング画面はニュース映画をもとにして、しっかりアニメしている。シ、シブイ！


▲基本操作はマウスでＯＫ。写真は移動設定。ラクラク操作に海図っぽいふんいきがマル！

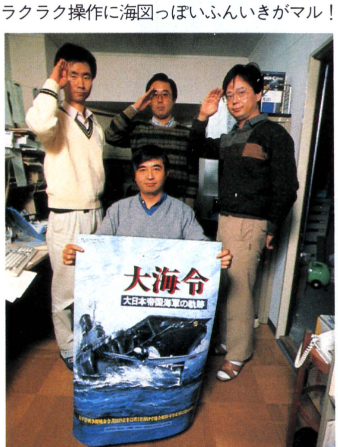
がつかないソフトハウス。過去の作品をあげてみても、いずれもこれまでのコンピュータゲームの殻を破った異色作がそろっている。

「アートディンクらしい、といえば異色だとかユニークであるということ。でもゲームの世界は千差万別。ごくオーソドックスなものでもいいものはいいんです。だからユニークであるということは、即評価の決め手にはならない。そのことを踏まえた上で『大海令』、だれにでも楽しめるような、プレイアブルなＳＬＧにしあげますよ」

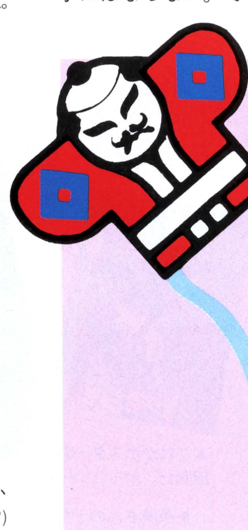
と永浜社長。淡々とした口調で、新作への自信を語る。今回の取材では、話題の中心はやはり『大海令』に終始した。現在開発中（12月８日発売予定）のこのゲームのコンセプトは、より本物らしさを追求したリアルタイム性と、コンピュータならではのビジュアル・グラフィック。

開発室はどちらかといえば、落ち着いた雰囲気だが、何事にもじっくり取り組むアートディンクの静かな熱気がひしひしと伝わってきた。

なお、『大海令』は、ＳＬＧ劇場でも取り上げる予定なのでヨロシク！


▲アートディンクの面々。やっぱりこれしかないとカメラに向かって敬礼。根がマジメ(?)なカメラマン、一瞬面食らっていました！

それにしても『大海令』のフルマップは、タタミ８畳分の超ド級！　これを五百～六百画面分のウィンドウに分割しているので、戦争映画でも見るような、ど迫力のビジュアルが可能となる――そうです。ファン必見の画面ですぞ！



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

天下無敵！　千葉名産のピーナッツはベン・ジョンソンもご用達（ウソ）？





さて、アートディンクの産直プレゼントは、千葉名産のピーナッツ。なんでも神田さん（写真）の実家でつくっているものだそう。うーむ、さりげなく実家の商売を宣伝するなんて、ニクいよ、この！

25 しばらくゲレンデを滑ってるうちに、やっとみゆきを見つけることができた。「みゆきちゃ〜ん！」直也が声をかけるが、みゆきは怒っていて無視している。だが直也はメゲない。みゆきの前に回りこむと、雪の上で土下座をし始めた。「ごめん。機嫌直してみゆきちゃん」ペコペコする直也。これにはさすがのみゆきも許さないわけにはいかず、また仲良く滑ることにした。82へ。

第6 CHECK POINT
システム・サコム

第3回全国縦断
関東
1213km
地点
ソフトハウス・マラソン

ハイテクタウン秋葉原からほんの2駅。ホームから国技館の大きな屋根が見えるのが両国駅だ。システムサコム部屋はその近くの白い立派なビルの中にあった。89年はここから何本、大関、横綱クラスが生まれるか楽しみだ。


日本の伝統行業事をどっしりした低い姿勢で守り続けている国技館

春の新作番付、三役はこれで決まり？

プロビデンス



▲剣やアーマは、物々交換で手に入れる

バルナー



▲主人公は行方不明の父親を探しているんだ

幽霊君

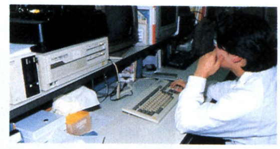


▲針の山や三図の川などステージは7面

　サコムの新作は3本立て。トップは、ファンタジーアクションＲＰＧ『プロビデンス』。アイテムや情報を集めて悪い魔女を倒すというよくあるストーリーだけど、経験値がなくてアイテムをいくつ集めたかで、どこまで進んでいるのかわかるところがＡＶＧぽくっとおもしろい。年内発売で、88ＳＲ対応。定価7800円。

　2本目はノベルウエアシステムをとり入れたアクションＡＶＧ『バルナー』。戦闘シーンはアクションで、会話はメニュー選択方式で処理するＲＰＧ的アドベンチャーだ。これも年内発売、88ＳＲ対応、定価7800円。

　トリはＭＳＸ2の『幽霊君』。幽霊が主人公のアクションゲームだ。


▲ほおづえをつきながら仕事をしているのは『幽霊君』担当の牧野さん。明日は休みだってのにこの熱心さ。




◀▼システムサコムもついにマラソン取材班にはめられてひょうきんポーズ

新春場外乱闘

「え、プレゼント買ってないんですか」。遅いお昼をとったそば屋の電話口であわてふためく編集K氏。でも、天は味方した。そば屋のカウンターで、相撲四十八手のれんを偶然見つけたのだ。売っている布団屋を訪ねたら、そこでしか売っていない貴重品だという。お昼はそばにかぎる!?

耳より
ノベルウェア情報

　まず業界内でも人気が高い『ソフトでハードな物語2』がロッパーで12月末に発売される。

　89年になると、春ごろにはコンプでも有名な矢野徹氏書き下ろしＳＦ「ソウルアンドボディ」が。また、いつとはいえないけど、2000年の東京を舞台にした多摩豊氏オリジナルＳＦサスペンスもラインアップに上っていた。「89年の目玉はこれです」と佐藤さんも宣言したから注目株はこれかな。

ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

相撲手ぬぐい・のれん



これぞ両国！


◀からみ合う姿も生めかしい!? 四十八手のれん

▶国技館でも売ってない通の手ぬぐい

　産地直送プレゼントは、システム・サコムの近くの布団屋で見つけた相撲グッズ。四十八手の決め技が入った手ぬぐいとのれん3本ずつだ。

26 しかし、いつまでもこういう状態でいるわけにはいかない。しばらく滑ったのち、直也はみゆきを待つことにした。だが、5分経っても10分経ってもみゆきは来ない。どうやらはぐれてしまったらしい……。みゆきを捜すのなら90へ。捜さないのなら56へ。

第7 CHECK POINT 日本テレネット

いつもBGMにはとても力が入っている日本テレネット。この冬に発売するゲームは、なーんと全ゲームCD付きだって。新作2作の発売を間近にひかえ、追い込みで忙しい真っ最中の開発室におじゃまむーし!!



山車が入っているらしき蔵。粋筋の町、神楽坂の風景じゃ

新春場外乱闘

日本テレネットが、暮れに『デスブリンガー』以外にもう1本出したいと思ったのが、夏。それから作って間にあわせるには、もう、システムのできているものでないと……そこで『エクザイル』のIIを、と決まったのだが、すでにIでは完結していたから、話の設定に苦労したそうな。

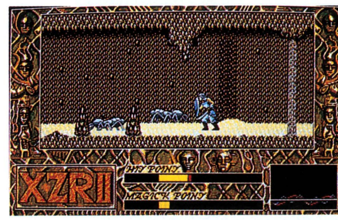
めざすは、人気ゲーム・トップテン!



開発スタッフ大集合! 年齢層は幅広く、18歳から32歳まで。ガンバル人ばっかりだ

いっつも世話になっている副社長の福島さんが出迎えてくれた。この方、いつも「どうすればゲームが売れるだろう」と、熱心に考えている。「ゲーマー間の人気がそのまま反映されるゲーム雑誌のトップテンに入るゲームを作りたい」とも言ってくれた。一生懸命なその言葉に、思わず考え込んじゃった。うーん、日本テレネットのゲームって、音楽も動きも、ドラマチックなオープニングも、みんな、ある程度の水準に達しているのに……20位までには入れても、トップテンに入れないのはなぜだろう? とにかく今度の新作では、ぜひ夢を果たしてほしい。

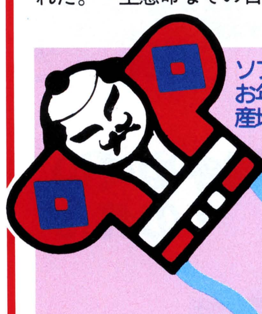
力が入ってる今度の新作は、RPG**『デスブリンガー』**。広大な世界とリアルな3D画面が特色。個性ある仲間を、さらに個性的に育てあげていくシステムもおもしろい。もうひとつの新作はアクションRPG**『エクザイルII』**。いろいろ改良して、前作よりプレイしやすくなってる。詳しくはエクスプレスを見てね。



『エクザイルII』のアクションシーン。動きもよりスムーズになり、技も増えたぞ!



『デスブリンガー』の戦闘シーン。仲間や敵の位置関係も考慮に入れた戦術が必要だ



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

ゲームBGMのスペシャルテープ

日本テレネットのある神楽坂といえば、昔は「チン、トン、シャン♪」って、芸者さんが三味線をつまびく音が聞こえる町だった。まあ、いまは都心にしては静かな住宅街。昔ながらの面影を少しは漂わせる商店街の、ある店の「ペコちゃん人形」は、地元の人に人気のある隅々までアンコの入った〝ペコちゃん顔〟のたい焼。食べたことのない読者に食べてもらいたいとも思ったけど、途中で腐るだろうし……。福島さんは悩んだようす。その結論は、これっきゃないね、特製BGMテープ。全ゲームにBGMのCDをつけちゃおうという日本テレネットは、音楽に自信あり。新作『デスブリンガー』と『エクザイルII』のなかから3曲ずつを選んで、テープに仕立てた。



▶副社長の福島さん。今年こそトップテン入りを期待してますよ。がんばってください。



これから手作業で作るから、実物はまだ。仮のテープだよ

27 しばらくして、みゆきはゆっくりと目を覚ました。初めは状況がつかめずボ〜としていたみゆきだが、やがて自分が裸で、直也に抱かれていることに気づくと悲鳴をあげて大暴れしだした。「いやー! やめてー! バカー!」このまま強く抱きしめたままでいるのなら71へ。このさい開き直って犯してしまうのなら45へ。

第 8 CHECK POINT
ポニーキャニオン

１年先がまったく予想できないソフト界を荒波の海に例えるなら、突如現れた台風と呼んでも過言ではない『AD&D®』シリーズ。その台風に加え、『ウルティマV』の移植も手がけるのがここ、ポニーキャニオンだ！


市ヶ谷の名物といえば、コンプ編集部のある「市ヶ谷KTビル」なのだ

ポリシーなしがポリシー!?

ポニーキャニオンは、コンプ編集部より徒歩５分の場所。ちょっとなかをのぞいてみると、活気というより熱気がたちこめている。やっぱＡＶ系のギョーカイは雰囲気がディファレントなのだ。さてソフトの話。『ＡＤ＆Ｄ®』シリーズはけっこう難航してるみたい。細かい苦労話は安田先生のコーナーにおまかせするとして、ゲームがキ･ミたちの手もとに届くのは少し先になりそう。元旦にはポニーキャニオンの方角に向かってお祈りしようね。『ウルティマ』の移植は『Ⅰ』～『Ⅳ』までが順調に進行中。ではもっとも注目の『Ⅴ』はというと……。ついに正式に移植が決定したのだ！　うん、待ったかいがあったね。でもなぜか担当者の顔色が良くない。なぜかというと、『Ⅴ』では1枚の画面のあちこちで話が同時進行しているので、バグがでるともうパニック！　原因を探しだすだけでもタイヘンらしいのだ。「89年中には出したいですね」という担当者さんの声が震えていたと感じたのは気のせいだろうか……。ともかくその言葉を信じて２大作の発売を待とう！．信じれば、きっとどんな夢もかなうだろう!?



▲『ＡＤ＆Ｄ®』シリーズと『ウルティマ』シリーズ。今年はこのビッグ２の年だ！



ソフトハウスお年玉産地直送プレゼント





ポニーキャニオンさんからは、今年のイチオシ、西田ひかるちゃんのサイン入りホチキスを３名様にプレゼント。

産直はアイドルグッズ



産直品はアイドルの名産地ポニーキャニオンからは、トレトレのフレッシュギャル〝西田ひかる〟を大推薦、12/7に初のＬＰ「CLEAR」を発売。そこで特別サイン入りホッチキスをどうぞ!!（広報・羽佐間さん）

西田ひかるちゃんだ！

「S.S.Tバンド」に注目だぜ！



同社の「サイトロン・レーベル」は、ゲーム音楽やＢＧＶの専門レーベル。そのレーベルから「S.S.T.(セガ・サウンド・チーム)バンド」が１アーチストとして独立。

また、無料レンタルビデオ「デジタル・ビデオ・プレス」も創刊。いま、AVが熱いのだ！



▲「デジタル・ビデオ・プレス」の画面なのだ

新春場外乱闘

このページの担当・編集部のS氏は、じつはかってポニーキャニオンの社員だったのだ。おかげで、取材はとってもリラックスした雰囲気のなかで行われた。だから、もーオフレコの話が飛び出すわ飛び出すわ……。でも約束だからここには載せられないんだ。ゴメンね。

28 直也は黙ったまま一心にみゆきを見つめ続けた。しかしみゆきは唇をかみしめたまま、顔を上げようともしない。こうなりゃ持久戦だ。だが、時は無常にも過ぎ去っていき、あっという間に15分が経っていまった。結局みゆきの気持ちを聞き出せぬまま、ゴンドラは終点に到着した……。57へ。

第 9 CHECK POINT
工画堂スタジオ

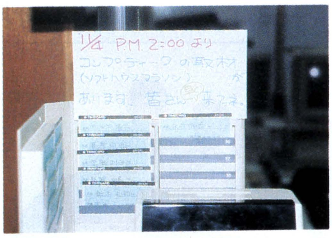
第3回全国縦断 関東 1228km 地点 ソフトハウス・マラソン

工画堂スタジオの新作は、ジャンルで分類するのが不可能なゲーム。あえて言えばアドベンチャーぽいファンタジーRPGってとこかな。ようするに2つのジャンルにまたがるとっても新しいゲームなわけ。これってスゴイ。



この坂を登った途中に工画堂スタジオ・ソフト開発部がある

笑っていても目はマジ。でも新作はコミカル



▲こうとでも書かなければ昼間のこの時間、まともに人数がそろうわきゃない……の？

いきなり余談。ぼくって〝工画堂〟という字を〝光画堂〟っていつも書いちゃって、よく編集さんにしかられる……どーしてなんだろ？　素直に考えてみたら、工画堂スタジオのイメージって、〝工〟より〝光〟なんだよね、これが。なぜかというと、どんなに突然工画堂スタジオにオジャマしても、いつも新作の企画が進行してるんだ。その光景を見ていると、なんか心がぱぁっと晴れわたって、まさに無我の境地。心の中に光がさし込んだようになるんだ。ちと、オーバーか。そんなわけで、〝光〟ってイメージのほうが近いんだ、ぼくにとって工画堂スタジオは。

それで今回の光画、いや工画堂スタジオを訪問した話なんだけど、期待どおり光ってる新作ソフトが用意されていた。それが『**時空の花嫁**』だ。

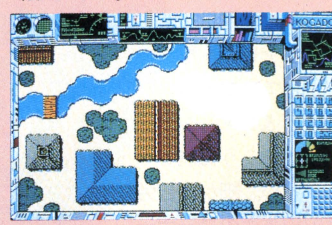
時は22世紀。タイムマシンを実用化した人類は時間犯罪を防ぐためにタイムポリスを結成していた。主人公・タロは、タイムパトロールの隊員。タロが新人研修から帰ると、ガールフレンドはさらわれたあと。しかも犯人の乗ったタイムマシンは事故を起こし、16世紀の呪われた魔法の世界、ロデラーンに漂着していた。タロは彼女を救えるだろうか？

と、設定はシリアスなんだけど、内容はとてもコミカル。基本的にはRPG。だけどアドベンチャーの要素がある多数のイベントがあって、アニメのギャグみたいなかんじでストーリーが進んでいったりもする。

このイベントのとき、表示されるグラフィックを描いたのは、あの『う

☆時空の花嫁☆

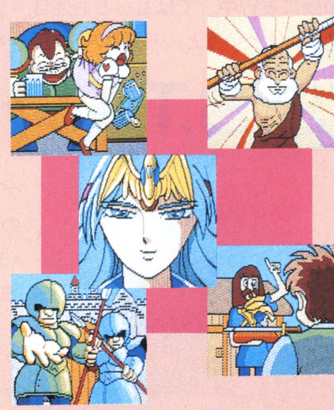
ディスク3枚のうち2枚だけがゲーム用。あとの1枚はオープニングアニメなんかのためにある。とにかく〝絵〟がウリ。とくと写真みとくれ！



基本マップはけっこう広い。マップまでカワイイなんて珍しいね



イベントに遭遇するとウィンドウが開き、表示が出る。キミが選択するのはどれ？


イベントの数は約100シーン。ウロウロとイベントに参加しているうちに話が進む

工画堂スタジオ この人たちに聞け！


営業の谷さん。ひたすら押して押して——の人

『時空の花嫁』開発担当の立岡氏。「ストーリーを楽しんでネ」

『シュヴァルツシルト』開発担当の阿賀氏

新春場外乱闘

『時空の花嫁』のウリ文句は〝お年玉ソフト〟。広報の谷さんは「ソフトショップが店を開ける正月明けにはズラリと店頭に並べるつもり」でいる。お年玉をもらったら早速ショップへ走れ！　だけど店にない可能性もある。そのときは——どうしたのかなあ。

29　中指をつけ根まで入れてみる。スルッ……。なんなく貫通。いったん抜いて、今度は人差し指と２本同時に入れてみる。スルスル……。これまた簡単に。この女、かなり遊んでる。奈美は入れられた２本の指をグッと絞り上げてきた。これはすごい。思わず本物を入れたくなってくる。そしてこれは「入れて」という意思表示でもある。入れてやるのなら13へ。じらすのなら52へ。



る星やつら』なんかを手がけたアニメーター。ソフトタッチの線で表情がかわいいと思ったのも、トーゼンだったね。

「小学生ぐらいでも楽しめる夢のあるゲームにしたいですね」とは、開発担当の立岡さん。このソフト、発売予定はお正月は松の内のころ。

「お年玉ソフトと呼んでください」と、すかさず営業の谷さん。さすが営業さん。ソツがない——ん？　でもこれがお正月に出るとしたら、'89年はあとど一なるの？

「まだ何か隠してるでしょー」

「ビッグな企画がいろいろですが」来年の予定は未定なのだ。だけども**『シュヴァルツシルト』**の98版は、11月末の発売予定なんだって。本が発売されるころには店頭に出てると思う。取材のときはスタッフがデバックのマッ最中。悩める担当の阿賀さんからのメッセージだよ。

「これはユーザーへの一種の挑戦状。これでもか、これでもかと出てくる挑戦を乗り切って、最後まで見届けることができるかな？」

ここまで言われて黙ってるテはない。みんな、がんばって勝とうね！



また、工画堂スタジオ初のAVG**『原宿アフタダーク』**も、ここにきてじわじわと人気が出ているそうだ。こういうジワ人気、AVGにしてはめずらしい話なんだけど、どうやら口コミで売れているようだ。その人気にのって続編の企画もあがってるって話だよ。

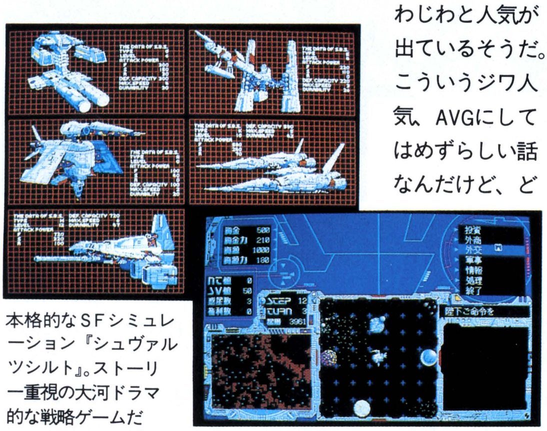


'88年に出た工画堂スタジオ初のAVG『原宿アフタダーク』。いま、じわじわと人気上昇

それでは最後。谷さんのしめくくりの言葉。

「工画堂に駄作なし！　新しいアイデアをドンドン入れたソフトづくりをめざしています」

どうやらぼくは今年も〝光画堂〟スタジオと書いてしまうような予感がする。



本格的なSFシミュレーション『シュヴァルツシルト』。ストーリー重視の大河ドラマ的な戦略ゲームだ



クリエイター集団を自認する工画堂スタジオ・ソフト開発部のスタッフたち。15名いるヨ。みんな新しモノ好きなんだ

新春場外乱闘

工画堂スタジオのソフトウェア開発部はフジテレビ通りのそばにある。ある日、ひとりの青年がふらりとやって来て、こう言った。「あのォ、『サイキックウォー』の98版はいつ出るんですか?」。彼はいま、開発部の片すみでデバッカーを務めている。明日のデバッカーはキミかも!?



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

工画堂スタジオからのプレゼントは、ミニカメラを1名に、白木沢チーフデザイナー直筆のコケシを2名にプレゼントする。

コケシは、彩色済みの〝ジェイソンコケシ〟とキミの写真をもとにした〝似顔絵コケシ〟の2種。ゼッタイ〝似顔絵コケシ〟って思う人は必ず自分の写真を同封して、大きく「似顔絵コケシ希望」と書こう！　写真がなくっちゃ似顔絵なんて描けないから、写真が同封されてなければトーゼン没になるワケだ。で、〝ジェイソンコケシ〟を希望する人は、あたりまえだけど写真は同封しなくてよい。どのプレゼントを希望するのか、ちゃんと書いてないと、やっぱ没！



30 直也は黄金の右手でシコシコ上下にこすり始めた。「あ〜、いい気持ち〜」そのとき、ふとみゆきの手が目にとまった。直也は大胆にもみゆきの手を取ってポコチンを握らせた。「あったかいや」そしてみゆきの手を上下に揺すりながらオナニーを再開した。まるでみゆきにファッション・マッサージされてるようだ。35へ。

第3回全国縦断 関東 1231km 地点 ソフトハウス・マラソン

第10 CHECK POINT ウルフチーム

アクションにかけては右に出るものがいない──というのがウルフの定評。新作RPGも完成間近ということで、編集部のすぐお隣、飯田橋のマンションにお邪魔。89年はウルフチームの年になるか──？



これが有名(でもない)な飯田橋の歩道橋である。心して見るよーに！

全ジャンル制覇をめざします！

新春場外乱闘

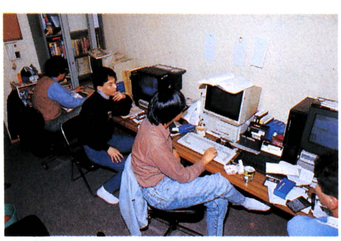
方向音痴の編のおかげで、我ら取材班、約束の時刻をはるかにオーバー。土曜日の夜ということもあって、誰もいなかったらどーしよ…なんて内心ではヒヤヒヤ。とはいえ狼達は土曜日にもしっかり出勤しているのだ！　開発室を訪ねると、そこはもう人、人、人！　忙しいよなあ…。

「89年に向けてのウチの方針は、ズバリ全ジャンル制覇。勝算!?　フッフッフ、もちろんありますよ！」

とゴングがなるや、のっけから強烈なストレート。取材班一同、しばし沈黙。うーむ、ウルフチームの野望、おそるべし！

ということで、まずは秋篠さんに「ウルフの戦略」といったよーなものを伺った。題して、なぜウルフチームには全ジャンル制覇が可能なのか？　だ。

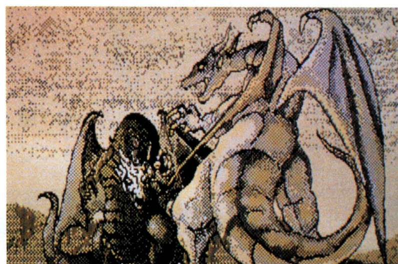
「皆さんもご存じのとおり、これまでのウルフの路線は『ファイナルゾーン』、『夜叉』といったアクションゲームが主流。これらのゲームを作ることで、ゲームづくりへのノウハウを蓄積できたと思っています。アクションゲームを追究することによって得た蓄積っていうのは、たとえばビジュアル・グラフィックやＢＧＭ。また、やや専門的な話になりますが、プログラム高速化のためのルーチンの開発には自信があります」


▲狼達の仕事場。それにしても皆若いよなあ！　うらやましい限りです



▲これが有名な(これから出るんだって！)『ミッド・ガルツ』のタイトル。見つめろ

新作『ミッド・ガルツ』はこんなゲーム


▲ドラゴンのそろいぶみ。うーむ、ドラゴン＋ドラゴンは、イコール何になるんだろーか？


▼翼竜と少年。空を飛んで、いったいどこへ行くのでしょう？　教えてちょーだい！

と秋篠さん。後はその蓄積を背景に、各ジャンルに挑戦、ウルフならではのゲームづくりをめざすと言う。たとえばＡＶＧ。この分野では「ストーリーを体感する」ことをテーマとしたゲームづくりを進めて行きたいという。つまり音と映像が一体となった演出効果。実力は過去の作品で実証ずみだ。

また、ＳＬＧでは、とにかくプレイアブルなものを──と言う。

「この分野でウルフが勝利を収めるには、他社のヒット作の物真似ではダメなんです。ＳＬＧで成功しているメーカーには、それぞれ独自の蓄積があり、その結果である作品を真似しても勝敗は明らか。となれば、ウチは、ウルフにしかできないSLGを世に問うしかない。この場合、キーワードとなるのはＡＶＧと同様、グラフィック・ＢＧＭ。それに加えて操作性でしょうね。いくら思考ルーチンがよくできていても、スピードが遅いとゲームの魅力は半減しますからね」

得意のアクションでは、『ファイナルゾーン』の続編を予定しているという。構想５年、制作３年と冗談まじりに語ったところによれば、続編では前作で未消化だった部分を徹底的に追求し、盛りこんでいきたいとのことだ。

「でもいずれの分野に挑戦するにしても、そのゲームの奥の深さを決めるのはストーリーです。目に見える部分から見えない部分で──とくに見えない部分で手を抜くと、ひどい目にあうでしょう。ユーザーはそこいらへんに敏感ですからね」

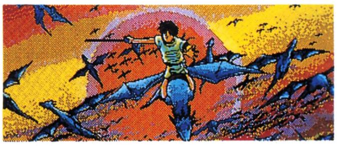
31 「みゆきちゃんはオレのことどう思ってるんだ!?」「私……、いきなりそんなこと言われても困っちゃう……」「みゆきちゃん!!」直也はみゆきの両肩を激しく揺さぶる。しかしみゆきはかえって、唇をかみしめて押し黙ってしまう。そうこうしているうちに、あっという間に15分の密室の時は過ぎ、結局みゆきの気持ちを聞き出せぬまま、ゴンドラは終点に着いてしまった。57へ。


▲女のコだ。かわいい。ところでウルフには男が多い、というか男ばっかり!


▲この2人は何故ケンカしてるのか!?まあまあお2人さん、気を静めて…


▲目がギロリ。刃には敵の姿。ウルフのデザイナーは構図のとり方が洒落てるね!


▲悪そうなヤツがいる。きっと悪人なのだろう。今はそれしか言えないな


▲アニメ処理にかけてはウルフはピカー!丁寧に、1枚1枚仕上げてあるね


◀狼達がドワッだ! 彼らが有名なウルフ開発陣。アセンブラで会話するというからスゴイ

ということで、現在開発中の『ミッド・ガルツ』。全ジャンル制覇の尖兵とも言うべきストーリー性豊かなRPGだ。

まず、このゲームの背景には、単なるストーリーの枠を越えた、連綿と続く大きな流れがある。ひとことで言えば、「神々と人間」。人間の運命は神々の意志を越えることはできないのか、ということが基本的なテーマとなっている。ストーリーの中で、神の意志は剣によって象徴される。その剣を手にした者が最後に見いだすものは何か……。以上の背景を踏まえた上で『ミッド・ガルツ』のストーリーは始まる。

——時代は第5紀元。第4紀元の終わりに襲来した大地震により、文明は崩壊し、混沌が世界を支配していた。ドラゴン族が降り立ち、すべてを支配したのはこの頃のことである。ドラゴン族のひとつ、ホワイト・ドラゴン族は『ミッド・ガルツ』を支配し、ここではドラゴンと人間が共存を保っていた。

というのがストーリーの書き出し。秋篠さんが長い間暖めていたストーリーであるそう。

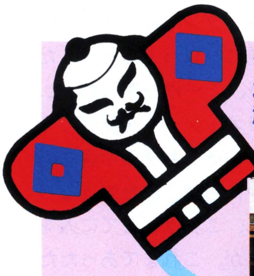
「このゲームの開発は始めからPC98で、と考えていました。メモリ圧縮などにわずらわされることなく、のびのびと作ってみたい——そう思いましてRPG1作目としては98から。もちろん88に移植する予定もあります。まあ、いずれにせよアニメや小説に限りなく近づいたRPGを、というのが念願です」

とのこと。今後が頼もしい、狼の集団だ。



新春場外乱闘

狼がシミュレーションに挑戦する!? 初めてうかがった話に、本誌SLG劇場担当のライターの目がキラリ。いったいどんなSLGになるのか、としつこく質問攻め。まだ企画段階とのことで、その詳細は不明だが、「ウルフにしか作れないSLGを」とのたんかは立派。期待していますよ!



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

ウルフ様ご用達の狼トレーナー。元気が出るぞ!



▶ちゃあんとこういうグッズがある!ここがウルフのニクイところ。こいつは貰い得(!?)

というわけで、我がウルフチームといたしましては、特製の狼トレーナーをプレゼント致します。ワタシは営業なもんで(営業はネクタイが基本!)着る機会がないんですが、トナリのヤツなんか、自宅へ5、6枚持ち帰って毎日着てくるんです。彼が言うには「このトレーナーは養命酒と同じ。胃弱にはこれが一番っすよ!」とのこと。またあるプログラマーは、ひそかに「幸運を呼ぶトレーナー」と呼んで珍重している。とりあえずはそういうことで…『ミッド・ガルツ』をヨロシク。1Mのディスクで4枚もの大作です。決して損はさせない出来です!(営業担当浅沼氏談)

32 「私のこと覚えてる?」と、OLが話しかけてきた。「あっ、確かあなたは、バスの中で通路をはさんで隣りにいた……」「うふ、覚えてくれてたのね。私は奈美。よろしく」奈美は握手を求めてきた。「オレは直也」直也も手を差し伸べた。「私ね、実は直也くんのことをずっと意識してたの」「えっ? なぜ?」「あなたにひと目ぼれしたからよ」そう言って奈美は……。47へ。

第3回全国縦断 関東 1233km 地点 ソフトハウス・マラソン

第 11 CHECK POINT

ブレイングレイ

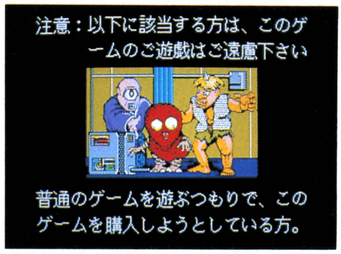
コンプティークのある「市ヶ谷」からふた駅。恐ろしいほどの至近距離に、そのソフトハウスはあった。「ここです、この建物です」……緊張した表情のS隊員を先頭に、われわれは前人未踏の魔窟へと足を踏み入れた……。


魔の巣窟「ブレイングレイ」のそばにそびえる謎の建物。戻らずの塔か？

何をしでかすか、目をはなせない会社だぜ！

ブレイングレイ……その名を聞いただけで、ある者は顔をひきつらせ、またある者は黙って頭を振ってみせる。これほどまでひとびとに恐れられたソフトハウスが、かつてあっただろうか……いや、ない（反語）。その昔、コンプティーク編集部では、ただひとり「デイヴ」という名のツワモノだけが、このソフトハウスの毒気にも負けず、足しげく通っていたという……。しかし、ウワサではそのデイヴでさえ、ブレイングレイの奥にひそむデカキャラ「飯島大魔王」に、とって喰われたとか。おそるべし、飯島大魔王。おそるべし、ブレイングレイの魔物たち。

そーゆーワケで、コンプの女デイヴといわれたワタシが、第2の戦士として、ブレイングレイ攻略の大役に任ぜられたのである。とりあえず、ピッカピカの新築ビルに、おそるおそる踏みこんだ……。と、いきなり「どーもー！」飯島大魔王が不敵な笑いを浮かべて、ワタシたちを待ちかまえているではないか！　「あ、どーも。よろしくお願いしまーす」と、反射的にアイドルのノリで愛想をふりまいてしまうワタシ。悲しい女のサガである。おや？　飯島大魔王の後ろで情けなくほほえんでいる3人は？　「あのね、NHKの土曜倶楽部って番組が取材に来てましてね。その番組の企画で、この3人がウチに体験入社してるんですよ」



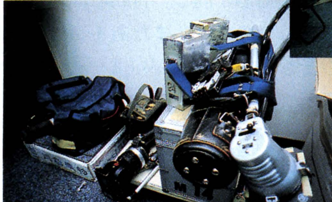


明るく説明する大魔王のうしろで、その3人が救いを求めるような目をしていたのを、見逃すワタシではない。天下のNHKから人質を取ってコキ使うとは……さすがウワサの大魔王だ。「ウワサっていえば、大魔王様、新作ソフトのご予定は？」

「まずは『ラス・マゲ』番外編『妖怪変紀行』。いま開発中の画面があるけど、見ますか？」見ます、見ます。さっそく見せてもらったのが、上の写真。なるほど、今回のゲームは、日本の妖怪が主人公になるワケね。でも「ジョーダンの通じない人、おことわり」って、どーゆー意味？

「つまりね、このゲームは最初から最後までジョーダンなんですよ。RPGを徹底的にパロってるわけ。たとえば、ホラ、こーゆー感じね」と、分厚いシナリオ・ノートを見せてくれた大魔王。おそるおそる中身をのぞいたワタシたちは、思わずうなったね。うーん、これほどまでに人をくったゲームが、これまであっただ


▶NHKの人気番組「土曜倶楽部」の一般公募に応募して選ばれた、3人の若者たち。キミたちは、もうすでに人生を踏みはずしているのだぞ！




▶従順な人材を獲たことに気をよくして、ドレイのように3人をコキ使う飯島大魔王。しかし、とうとう彼らの怒りが爆発する日が来た!?

新春場外乱闘

取材が終わって日が暮れて。帰ろうとしたワタシに大魔王からお誘いのコトバが……。いけませんわ、ワタシは人の妻……と必死にこばんでるのに、「じゃ、この女、置いていきますから」と冷たく帰ってしまったS隊員。でも大魔王がおごってくれた焼肉は、最高においしかったのだ。へへ。

33 直也は小屋の外に出て、つららを折って持ってきた。そしてみゆきの裸の胸に、そのつららをそっと置く。一瞬ビクッとするみゆきの体。つららを胸からヘソへ、そして股間へとすべらせながら刺激を与えていく。口を半開きにしてあえぐみゆき……。いろっぺ〜……。いたずらを続けるのなら69へ。いたずらをやめ、股間をなめるのなら50へ。



ろーか。おそるべし、飯島大魔王！

そう、やはり大魔王はタダモノではない。彼の頭の中は、前代未聞のゲームアイデアでいっぱいなのだ。

「今年の夏までに、『抜伝Ⅱ』、続けて『抜伝Ⅱ番外編』を出す予定です。それから、冬までにシミュレーションを１本、出したいな。あ、あと今年中に、また『ラス・マゲ番外編』を１本ね。これね、シリーズ化していくつもりなんですよ。１年に１本くらいのペースで出していきたいな」

……が、しかし。楽しそうに語る大魔王の横で、プログラマーがうつろな目で笑っているぞ。

ところで『エイリアン図鑑』は？

「ああ、出しますよ。これ、そもそもデイブが『モンスター図鑑』をエイリアンと書きまちがえたことから、生まれた企画なんですよね。ただし販売は『ラス・マゲ』のユーザーだけ。安価で出すから、買ってね！」

……しかしまあ、なんとよくしゃべる大魔王だろーか。このバイタリティがソフト業界を征服する日は近い。ブレイングレイ恐るべし！

ブレイングレイの、恐るべき魔物たち！

怪人、飯島大魔王を中心に、妖気ただようメンバーたち。このビルの１室から、奇想天外のゲームが続々と誕生するんだね。それにしても、女の子のレベルが、かなり高いと思わないか？　これは、どー考えても飯島大魔王の個人的趣味にちがいない。次に来るころには、飯島ハーレムと化していることだろう……。

'89ソフトハウスマラソン



いやー、どーも。わたしがウワサの飯島です。ほんとはヤサシイ男ですから、こわがらないで遊びに来てね。ただし、女の子にかぎるけどね。

スタッフ勢揃いでパチリ！



▶写真にとられるのが苦手って人が多いのだ。シャイなのか、それともたんなる未開人なのか

暗い表情のプログラマー



▲部屋の片隅で肩を寄せあい、ウンコずわりをしていた彼ら。いったい何を考えてるんだか

アブナイ感じのデザイナー



▲フィフティーズ少年に、謎の黒装束男。紅一点の美人がせめてもの救いの存在

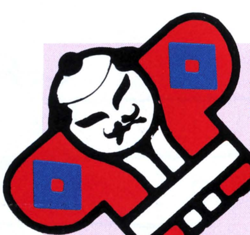
飯島ハーレムとその管理人？



◀企画・営業部は、すでにハーレム化しつつある。18歳の幻妖斎ファン、なーんて子もいたりして、もー気分はキャピキャピ

新春場外乱闘

大魔王は、某ゲームマガジン「ポプコム」でエッセイを連載中。ところが、その読者のなかに熱烈に彼を慕っている女の子がいて、10日に一度はファンレターを送ってくるらしい。すっかりイイ気分の大魔王なのであるが……はたしてホントに、彼が想像してるような美少女かどうかは不明である。



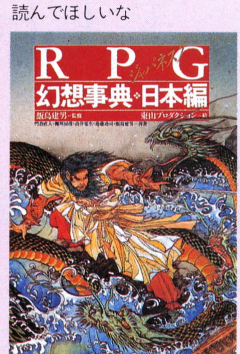
ソフトハウスお年玉産地直送プレゼント

ブレイングレイからの産地直送プレゼントは、なんと！　飯島大魔王じきじきの監修による、「ＲＰＧ幻想事典・日本編」。大魔王のサイン入りだよ。だれだ、呪われたアイテムだなんていってるヤツは！



本出したんですよぉ。「ジャパネスク・ＲＰＧ幻想事典／日本編」という長ったらしい名前なんだけど、よろしくお願いしまーす。とってもマジメな本で、『妖怪変紀行』の参考にもなるんだぞ、と。

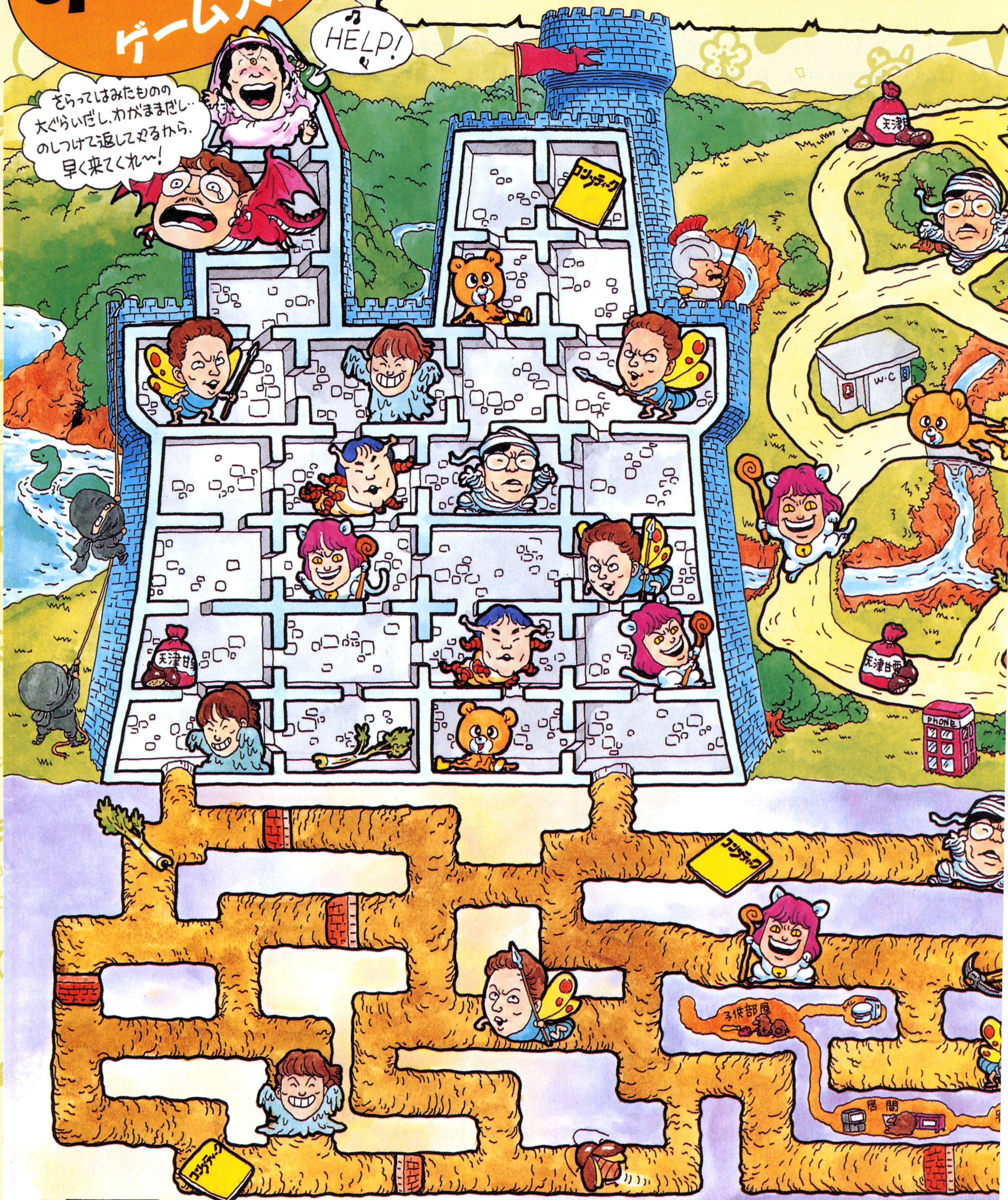
▼これが、プレゼントの本である。日本の神話から魔術、妖怪まで、いろいろとおもしろい話がいっぱいだ。ぜひ、読んでほしいな



34　「待って！　直也くん！」追いついてきたみゆきは、直也の腕を取って引き止める。「もういいわ、気にしてないから」「ほ、ほんと？」「うん」みゆきはニッコリ微笑んだ。やったね、くさい演技が成功した！　82へ。

'89新春 すちゃらかゲーム大会

RPG迷路 オタクエ



35 「うう、いくっ……！」我慢し切れなくなった直也はついに射精した。しかし、車内センズリという特殊な状況で緊張していたためか、ピュッと飛ばずに、ドロ〜と流れ落ちてしまった。そのため、あ〜らら大変……みゆきの手がベチョベチョ……。直也は慌ててみゆきの手を元に戻し、ポコチンをジーパンの中にしまいこむと、知らん顔して寝始めた。……なんてヤツだ。20へ。

スト I ― 神々の怒り

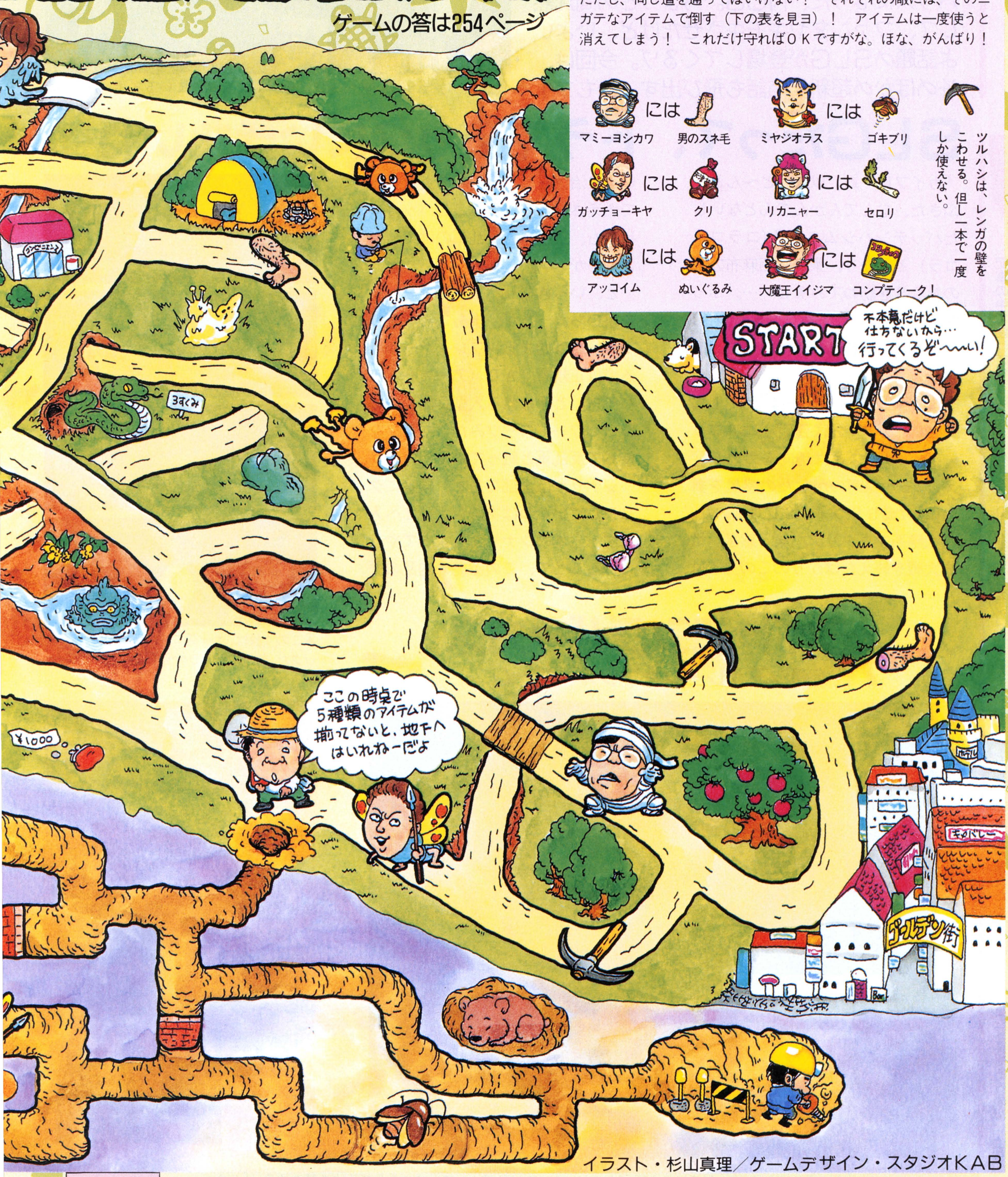
ゲームの答は254ページ

ゲームの遊び方

ある日、佐藤編集長が寝てると、ユメの中に妖精が現れこう言いました…「どうも！　妖精です。いやァ、実は闇の魔王イイジマが現れて、コンプティークを滅亡させようとたくらんでいるですわ。そんでネ、その手始めに、あの超人気ライターのデイヴ菅原を捕えてしまったんです。で、お忙がしいでしょうが、ちょっくら助けに行ってもらえんですか？　いやいや、ムズカシイことは、ありませんて！　村からスタートして、城の最上階まで行けばいいんです。ただし、同じ道を通ってはいけない！　それぞれの敵には、そのニガテなアイテムで倒す（下の表を見ヨ）！　アイテムは一度使うと消えてしまう！　これだけ守ればＯＫですがな。ほな、がんばり！

敵		アイテム
マミーヨシカワ	には	男のスネ毛
ミヤジオラス	には	ゴキブリ
ガッチョーキヤ	には	クリ
リカニャー	には	セロリ
アッコイム	には	ぬいぐるみ
大魔王イイジマ	には	コンプティーク！

ツルハシは、レンガの壁をこわせる。但し一本で一度しか使えない。



イラスト・杉山真理／ゲームデザイン・スタジオＫＡＢ

36

「いやだね。おまえらの言うことなんかきく気ねーよ」直也はプイと横を向いた。だが、そんな態度が桃子の怒りを買った。桃子は直也のスキーパンツをおろしてポコチンを取り出すと、そこにカミソリの刃をあてた。「やめろ」という間もなく、ポコチンはスーーッと切られてしまった。「ギャアー!!」ゲレンデにこだまする直也の悲鳴！　哀れポコチン、さらばポコチン……。END

第3回全国縦断 関東 1247km地点 ソフトハウス・マラソン

第12 CHECK POINT
日本コンピュータシステム(NCS)

いまや、SLGといったら欠かせないソフトハウスになった、NCS。ちょっとの間沈黙して、ファンをヤキモキさせたけど、いよいよ話題のSLGが登場してくるゾ。今回は、そのほかの超新作の話も飛び出す、かもヨ！



六本木「アマンド」といえば、地方人でも知っている名所

新春場外乱闘

SLGだって、ドラマチックにいきたいね

『ガイフレーム』以来、と〜んとごぶさた、なんでんかんでんどないしたバッテンハシムニカ？（コラコラコラ）とばかり、東京は西麻布方面のＮＣＳを訪ねてみると……。「ふっか〜つ！」という大声（効果音つき）とともに、新作情報がゾロゾロ出てきた。

まずトップバッターは『ライトニングバッカス』。お家芸（？）、エルスリード・シリーズとは趣向をガラリ変え、はるか銀河のかなたの惑星を舞台にした、ＳＦウォーＳＬＧなのだ。

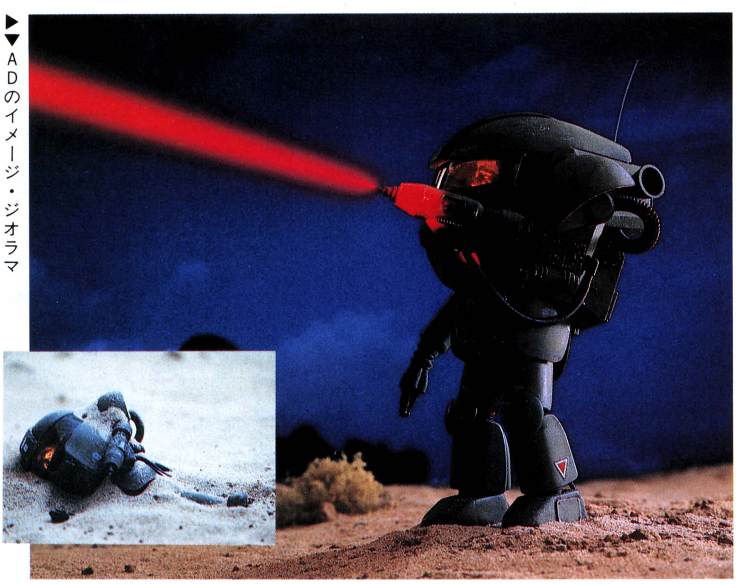
太陽系マグタリア、第７惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星では、いま自治権をめぐる内戦の炎が各国で燃えさかっていた。ここバッカス半島も、正規軍と反乱軍のはてしなき戦いが……。

と、いっきなりバックストーリーを書いちゃったが、まあこんな感じでゲームは始まる。プレイヤーが操るのは正規軍。ＡＤ（アーマードデバイス）と呼ばれる人型兵器、いわゆるパワードスーツみたいなヤツを使って反乱軍と戦っていくわけだ。

シナリオは全部で８本。順番にクリアしていかねば次のシナリオへ入れず、８本のシナリオをすべてやりとげることで、この半島の内乱の歴


▲この４枚は、オープニングデモのグラフィックだ。前方に敵ＡＤ発見しました！　てか

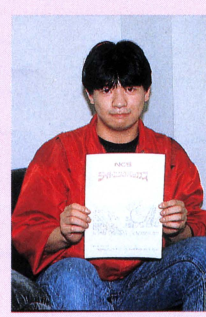
ライトニングバッカス
戦術級シミュレーションウォーゲーム


▶▼ＡＤのイメージ・ジオラマ

記事の中で使っている、広告用の実写ＡＤ。なかなかカッコイイよネ。しかし、もしかして発売が遅れたとき用の、オワビの写真もあるのだ。そちらは、ＡＤの変わりにネコの置き物が写っていて、題して『ニャイトニングバッカス』というんだって。なるほど笑ってごまかそうっていうんだな!!

放浪のゲームデザイナー
私が三橋だ!!

この『ライトニングバッカス』のシナリオを担当したのが、この三橋さん。彼は、数々のソフトハウスで人気ゲームの開発に参加してきたというツワモノなのだ。ステキ。



37 「みゆきちゃん!!」直也はみゆきを呼び止めた。みゆきは急停止して、さめた目で直也を見つめる。「ごめん……。悪かったよ」直也は深々と頭を下げた。「直也くん……」みゆきは少し許してくれたようだ。だが、ここで一芝居。「許してくれなきゃ、オレ死んじゃうよ！」と、直也はその場を逃げ出した。慌てて追ってくるみゆき。わざと捕まるのなら34へ。もっと逃げるのなら44へ。

史を追体験することになる。

これまでのＳＬＧでは、バックストーリーは戦い（ゲーム）を始めるためのきっかけでしかなかったけど、このゲームでは、かなり強い関係を持っているんだよね、う〜む、ドラマチックＳＬＧと呼んでしまおう。

あ、そうそう、シナリオの中には、アッと驚く仕掛けを持ったやつが入ってる。三橋さん、このこと書いていい？　え、広報の下田さんに聞けってえ。下田さん書いて……、え白倉部長にィ聞くのお……、部長、書いていいですか？　アッ、スペースがない!?



▲これが基本の移動画面なんだ

'89ソフトハウスマラソン


▼敵と出会うと、戦闘シーンのウィンドウが開くのだゾ

すまん、あまりくわしくは書けんのだ

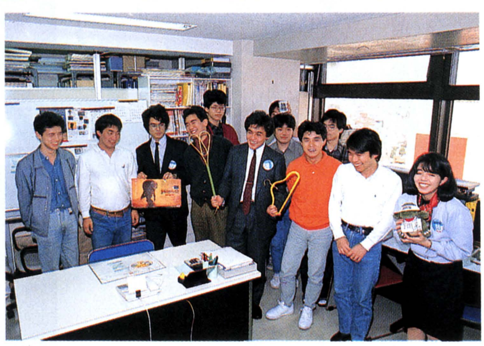
大ボケをこいたところで、次の話題である。ＮＣＳの開発部は現在16名。その中にファミコン班やＰＣエンジン班もあり、パソコンオンリー班は３名という少なさながら（もうすぐドーンと増えますってば、と広報担当の下田さんはエバッてた）、パワーはスゴイ。

『ライトニングバッカス』に続き、Ｘ68000版の『ヒストリー・オブ・エルスリード』が春ごろ登場。あの『ガイアの紋章』のＸ68000への移植ソフトなのだが、サウンド・グラフィックともに数段グレードアップさせると張りきってます。

さらに、まだ内容は㊙だけど今年中（1989年ね）に３本はニュータイトルを発表するとのこと。ＮＣＳといえばＳＬＧというイメージだけど、この新作群、ＳＬＧだけではないですぞ（右のコラムを読むよーに。このくらいバラしてもいいよね、下田さん）。

ほかにも、え〜っ、とか、おおお！　つう企画をいろいろ聞いたのだが、それについては２〜３カ月後紹介できるだろう。チャンチャン。

とにかく、ふっか〜つ！　のＮＣＳには注目しなきゃならんよーですな、しばらく。

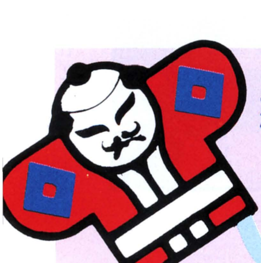

▶イマイチみんなキンチョーしているね

シ〜ッ!! ナイショの話

ちょっと、ちょっとダンナ、少しだけお時間ありません？　あのＮＣＳの超新作の耳よりな情報があるんですョ。たとえばですねェ、ＮＣＳでは歴史物のＳＬＧを企画中なんですって。さらに、ＲＰＧも登場するみたいですョ。エッ？　本当の話かって。エーそりゃまちがいございませんて、やだなァダンナ！

新春場外乱闘

なんと！　ＮＣＳのあるビルは、夜6時になるとビルが閉ってしまいエアコンも止まっちゃうんだって。しかし、もちろんＮＣＳは24時営業のコンビニ体制だから夜も仕事をしているのだ。だから、夏はムシ風呂に入っているようだし、冬は南極で仕事をしているみたいなんだってさ。



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

ようかん食べて、今年も幸せ！

さァ、おまたせプレゼント！　ＮＣＳさんからは〝麻布ようかん〟をアナタに。推薦(すいせん)者は、企画担当の花城敦子嬢！　左の写真を見てもらえばわかるように、じつにカワユイのである。コラ！　だれだ花城さんをプレゼントしろだなんていっているのは！　プレゼントはようかんです。このようかん、会社から歩いて５分ぐらいの所にあるお店で売っていて、雑誌にも紹介されたことがあるそうだゾ。どんどん送るのだ！　１名だけにプレゼント。


▲この人が紅一点の花城さん。お茶を片手に、あなたも麻布ようかんをドウゾ


◀出た！　花城さんご推薦の品〝麻布ようかん〟おいしいんだゾォ。

38　直也はスキーパトロールの医務室で、女の子の看病をしていた。他に誰もいないためしかたがなかったのだ。「う、う〜ん……」そのうち、女の子は目を覚ました。「あ、大丈夫？」「あなたは？」「オレ、直也。ごめんね、オレの不注意で……」「ううん、私こそ。あ、久美っていいます。よろしく」さて、このままここにいるのなら87へ。みゆきを捜しに出て行くのなら25へ。

第3回全国縦断
関東
1262km
地点
ソフトハウス・マラソン

第13 CHECK POINT
ゲームアーツ

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』、『ゼリアード』など、数々のヒットを生み出したゲームアーツ。89年に向けての新作のラインアップもほぼ順調。ということで東京は池袋にあるオフィスにお邪魔しました！


いつかはサンシャインになりたい…そう思い続け、ゲームアーツになった

オールマイティなゲームづくりをめざす！

ジャンルを問わないオールマイティなアプローチがゲームアーツの特色――と、結論から言ってしまおう。というのも、このソフトハウス、ジャンル別に分けても、いくつもの顔を持っているからだ。『シルフィード』（＝シューテング）のゲームアーツと言ってもいいし、『ゼリアード』（＝ARPG）のゲームアーツと言ってもいい。また、忘れてはならないのが『ぎゅわんぶらあ自己中心派』（＝麻雀）。いずれもそれぞれの分野で、高い人気を誇ったものばかりだ。

とここまで踏まえた上で、ゲームアーツの新作ラインアップを紹介しよう。まずは、『ぎゅわんぶらあ自己中心派3』。「望郷さすらい雀士編」と題して、個性豊かな新人キャラが続々登場。中には「哭きのカバ」なんてのも出てきて十分場を混乱状態に陥れてくれる。

それにしても、よくぞここまでキャラの個性が出せますね――と水を向けると、一瞬担当のプログラマー氏は涙ぐんで（!?）このゲームはプログラマー泣かせの筆頭であるとのこと。

なお、『ぎゅわんぶらあ』は、PC98版で2が、MSX版では1が発売。

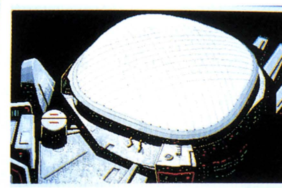
お次は『プロ野球ファミリースタジアム』PC88VA版。グラフィックの美麗さでは定評のあるVAに載るというだけあって、臨場感あふれる画面に仕上がった。キーボードではゲームがしづらい――という人のために、ジョイスティックが使える。専用の「デュアルジョイポート」（3800円）も用意されているので、備えは万全とのことだ。


▲ゲームアーツのスタッフ。左にいるのが今回お世話になった内田さん

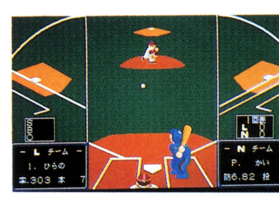


▲88VA版タイトル。面白さはすでに実証ズミなので、VAユーザーはぜひ！


▲仕事中だ。そうそう、あまりカタクならない視線はディスプレイに集中ね！

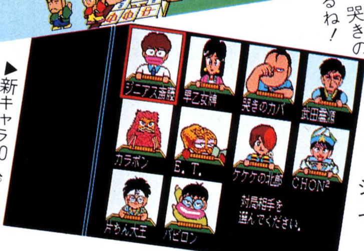

▲ドーム球場。うーむ、立派なものだなあ！


▲青空球場。風の影響あり。要注意だよ！


▲これが基本的なゲーム画面。楽しみだ！



▲『自己中心派3』のタイトル。哭きのカバってさ、ムーミンに似ているね！



▲新キャラ10人。うーウデが鳴るぜい！



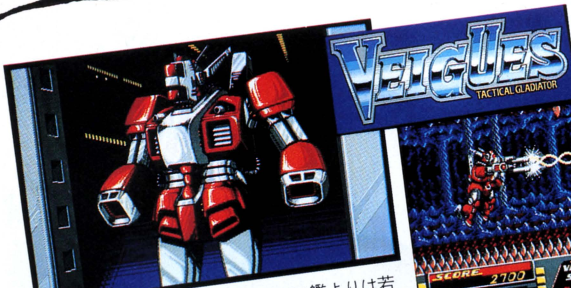
▲デュアルジョイポート。操作性を重視する同社らしい気配りだ

新春場外乱闘

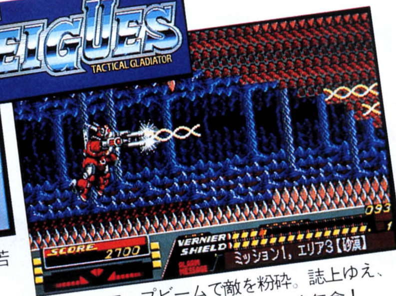
『ヴェイグス』のデカキャラはスゴイ！ 写真のキャラなど、一度やられると、パカッとふたつに割れ、殺人シャワーを浴びせてくる。で、さらにやられると、今度は2対になったキャラがそれぞれ攻撃をしかけてくる。2段構え、3段構えの執拗な攻撃は、ターミネーターも真青って感じ。

39 やがてゴンドラは終点に着いて、ふたりは降りた。だが、お互い顔は見えないし言葉も交わさない。そのうちみゆきは、さっさと自分ひとりで滑り始めてしまった。黙って後をついていくのなら23へ。とにかく、謝るっきゃないと考えるのなら37へ。

'89ソフトハウスマラソン



▲戦術格闘機ヴェイグス。エイジス艦よりは若干高めといったところ(!?)


▲パワーアープビームで敵を粉砕。誌上ゆえ、効果音をお聞かせできないのが残念無念！


▲デカキャラがまたスゴイ。一見の価値ありだ

最後は『ヴェイグス』。このゲームは現在同社がもっとも力を入れているだけあって、88版シューティングとしては、ほぼ最高に近い出来。

「今回は新しいタイプのシューティングを、ということでグラフィック、ＢＧＭとも、これまでにも増して丁寧に仕上げています。たとえばBGMではミュージックドライバを１から搭載しなおして、ほとんどゲーセン感覚でのプレイを可能にしていますし、また、グラフィックはこれだけの大きなキャラ（写真を見よ）で、スクロールはなめらか。ウチとしては、これが限界というところまでやってのけました」

と広報の内田さん。

確かに実際のゲーム画面を見た限り、『ヴェイグス』に賭ける同社の気迫（！）といったようなものがひしひしと感じられた。

年末から新年にかけての期待の一作と言える。

MSX版『ぎゅわんぶらあ自己中心派』いよいよ登場！

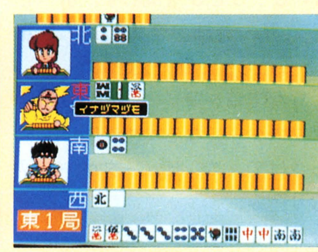
それにしても、とどまるところを知らない快進撃を続けるのが『ぎゅわんぶらあ自己中心派』シリーズ。このたびＭＳＸ版に１が移植された。１と言えば、このゲームを88版で初めてプレイした時、一種の衝撃を覚えたもの。十分に原作を消化した登場キャラの性格づけが、これまでの麻雀ゲームの殻を打ち破った新鮮な印象を与えてくれたのだ。

ＭＳＸ版でもここらの事情はまったく同じ。最強を誇るゴッドハンドを始め、ひとクセもふたクセもあるキャラが勢ぞろい。各登場キャラの個性をつかんで、立派な雀士に成長してほしいもの。

なお、対応機種は、ＭＳＸ、ＭＳＸ２どちらでもＯＫ。おススメだ！



▲ＭＳＸ版タイトル　アニメ、ＢＧＭとも、このノリがたまらんのだなあ！



▲画面が一瞬ピカピカ～　ついに出た、ゴッドハンドの稲妻ヅヨなのだ！　強い！

新春場外乱闘

それにしても『ぎゅわんぶらあ自己中心派』シリーズは強い！　よくぞここまで個性が出せる、と思うぐらいの思考ルーチン。今回の3で34人ものキャラが勢揃いするわけだけれど、栄光の影に悲惨あり。思考ルーチン担当のプログラマー氏、毎日泣きながら仕事をしているそうな。



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

サンシャイン名物はラッコのキーホルダー。これ常識ね！



▲ラッコのキーホルダーは、都会派のステータスシンボルだぞ！


▲安産のお守りとしてもぜひ！　と内田さんは語る。今回はお世話になりました！

池袋と言えばサンシャイン、サンシャインと言えば…うーむ、やはりラッコのキーホルダーしかない！　ということで、悲壮なまでの決意(!?)を秘めて、内田さんが贈るゲームアーツの産直プレゼントはキーホルダー。

これさえあれば、家内安全商売繁盛、好きなコにもてること請け合い。だまされたと思って応募するがよろし！

40　直也は女の後ろ髪をわしづかみにして、のど元深くに射精した。女は一瞬眉を雲らせたものの、直也の精液を残らず飲み干してくれた。そしてニコッと笑いながら、ゆっくり顔を離していく。女の唇と直也のポコチンの先が白い糸で結ばれる様が妙にいやらしい……。女は舌で自分の唇をペロッとひとなめすると、何くわぬ顔で席に戻り眠りについた。8へ。

第3回全国縦断 関東 1272km地点 ソフトハウス・マラソン

第14 CHECK POINT
ホビージャパン

テーブルトークRPGの実績をひっさげ、コンピュータRPGの世界に殴り込み——。ボードゲームの老舗（しにせ）、コンピュータゲームへの新規参入と、ふたつの顔を持つホビージャパンは'89の期待の新星！



予備校生軍団と「代々木ゼミナール」。代々木といえばこれっきゃない！

本格派のゲームなら任せてください！

代々木駅に降り立った途端、毎度のことながら「いかにもなあ～」と感じ入るのは代々木名物（!?）予備校生の人の波。㊞、カメラマンともども、過ぎ去りし昔をふと懐かしんじゃったりしましたぞ。

さて、と。ホビージャパンだ。長年ボード版のゲームに親しんできた方ならおわかりのように、この会社はＲＰＧ・ＳＬＧを問わず、ボードゲーム界の老舗、帝王、影の黒幕（ちょっとちがうな）ってやつ。で、かような実績を背景に、その名も『リングマスター』なる本格派ＲＰＧをひっさげて、コンピュータゲーム界に殴り込み。

「今度出す『リングマスター』は、シリーズ第１作ということで、ホビージャパンのカラーをふんだんに出してあります」

とは開発担当工藤さんの弁。では工藤さんのいうカラーとは何か？

「やっぱりテーブルトークＲＰＧからの発想でしょうね。まずはＲＰＧの舞台となる世界設定、ここにいい意味でこだわれるかどうかがゲームの質を決める。つまりゲームの見えない部分にもきっちりした設定がされていないと、いいゲームはできないと思います。もうひとつは、本物らしさ。今回はリアリズム路線でいってみるつもりです」


▲仕事中だ。悲しいまでに（!?）仕事中だ。それにしても何と男くさい職場なんだ。ゲーム業界に生きる男たちの赤裸々なまでの実態である

工藤さんのいうリアリズム路線っていうのは、多分にテーブルトークＲＰＧの約束ごとにもとづいている。

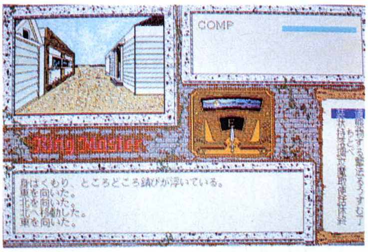
たとえばキャラ・パラメータでいえばメンタルポイント（いわゆる心理状態：矢でも鉄砲でも持ってこいの興奮状態からオドオドビクビクの恐怖まで）の設定などは、このゲームならではの新機軸だろう。また、おもしろいのが道しるべの話。『リングマスター』では、アイテムを捨てた場合、それがいつまでも残っている。ということは——洞窟などを探検する際に、帰りの道しるべとしてアイテムを捨てながら進んで行けば、迷わなくてすむそう。どーです！　なかなか賢いでしょう。

そのほか人工無脳搭載の会話システムといい、奥が深いストーリー背景といい、つきせぬ話はいろいろある。が、とりあえずはホビージャパンのご紹介。ゲームについての詳細は、いずれまた本誌で紹介する予定なのでそのときに——。

新春場外乱闘

取材中、工藤さんは『リングマスター』を実際にプレイしてみせてくれた。キャラ・パラメータが豊富なゲームゆえ、さまざまな個性が表現できるそうで、プレイ中「な、なんだ病弱なヤツめ！」とか「まだ興奮している！」——などというセリフがひんぱん。うーむ、私もやりたかった！





青空さんサヨウナラ また会う日まで——


▶寝袋をひしと抱きしめ、抜けるような青空に別れを惜しむ。コンピュータゲーム開発主任、工藤雅之（？歳）。写真の『リングマスター』完成に向け、地獄の日々が続く。これがゲームに命を賭ける男の宿命（さだめ）。「クソッ、青空なんてキライだ」とは工藤氏の弁

41 「遊ぶって……何をして？」直也は尋ねた。「とぼけんじゃねえよ。男と女がやることといえばアレしかねえだろ」桃子が目線を送ると、ふたりの子分はいっせいに直也の体を抑えつけた。そして桃子はスキーパンツを脱いで自らの下半身をむき出しにして直也の前に立った。「おなめ」桃子は言った。「えっ‥」ぼう然とする直也。言うとおりにするのなら７へ。拒否するのなら36へ。

さっすがボードゲーム界の雄 89年も新作が続々だ！

'89ソフトハウスマラソン

ホビージャパンに来たからには、ボードゲームのお話を聞かずして帰れようか——。いや、聞かなければタダではすまない（!?）。

ということで新作情報。RPGから紹介すると、まずはルーンクエストシリーズ。この号が出る頃には、『ルーンクエスト上級編』、来年の7月にはタクテクスの別冊として、『ルーンクエストコンパニオン』が登場。また、グローランサ世界を舞台にした新作も発売予定とのことで、ファンにとってはこたえられない！　クトゥルフシリーズでは、『黄昏（たそがれ）の天使』のほかに、ゲーム世界をさらに深めるための『モンスターブック』が発売予定。ほかにも指輪物語では、モルドールを舞台にしたモジュールが年末、トラベラーシリーズでは同じく年末に『トラベラー・アドベンチャー』。フォーリナーのモジュールも出る予定。

ＳＬＧでは『オペレーション・タイフーン』が発売中。この冬、酷寒の東部戦線に思いを馳せて(!?)、思う存分戦いたいもの——。

このほかにもいくつか新作が予定されているが、詳細は未定とのこと。それにしても恐るべきラインアップ。忙しいところだよね！



◀男たちだ。悲しいまでに男たち（ばかり）だ。ゲーム制作に生きるサムライたちは、例外なく禁欲的だ。彼らの激闘の日々を語らずして、明日のゲーム業界は語れない——と思う

美麗なパッケージと深い内容のゲーム群





▲ホビージャパンの数あるテーブルトークＲＰＧ＆ボードＳＬＧのなかの最新ゲームのパッケージ。このジャンルに関しては質、量ともまちがいなしのトップメーカーだ！

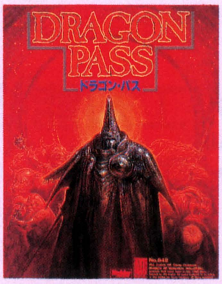
新春場外乱闘

企画室のドアを開けた途端、さっそく耳に飛びこんできた会話。「ねえ、○○さんが『フランス崩壊』やろーよってさ」「でもなあ……ダンケルクまで追いつめられると悲惨だよー」。——こんな会話が「ねえ、昼飯食った?」なんて調子でポンポンと飛びかう。さすがゲーム界の聖地だね！

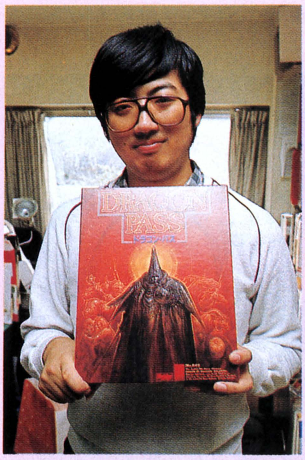


ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

さて、ホビージャパンの産地直送プレゼントは、喜べ！　何と同社の新製品。ご存じルーンクエストワールドのＳＬＧ版『ドラゴンパス』なのだ！　グローランサ世界に起こった「英雄戦争」をテーマとしたファンタジー・シミュレーションゲームの名作。これぞまさしくホビージャパンの産直！



この『ドラゴンパス』というゲームは『ルーンクエスト』というテーブルトークＲＰＧの世界から生まれたファンタジーシミュレーション・ゲーム。ちょっとルールが複雑だけれど、たまにはモニタを離れボードの世界へ。(工藤)



▲産直ねえ、と思い悩んだすえ、エイヤッと『ドラゴンパス』。太っ腹！

42　ふたりはさっそく滑り始める。特に直也は大はしゃぎ。スピード狂ゆえにビュンビュン飛ばす。が、あっと気がつくとみゆきの姿が見えなくなっていた。やばい！　どうやらはぐれてしまったらしい。「こりゃ、みゆきちゃん怒ってんだろうな〜」直也は慌ててみゆきを捜し始めた。90へ。

第 15 CHECK POINT
コスモス・コンピューター



渋谷っていうとハチ公前や公園通りのイメージが強いけど、コスモス・コンピューターがあるのは駅の反対側。青山通りぞいに坂を登って、さらに奥に入った住宅地のマンションの中。確かに寝泊りには困らない……!?

渋谷のハチ公に寄りかかるジージャン野郎はコンプのバイト長ミネ（ウソ）

新春場外乱闘

「たくさん記事書いてくれますよね？」って社長さんの得意のセリフ。はい、ちゃんと見開き取りましたよ！　しかし、取材はほんとに大変。カメラマンが移動すると会社中みんなが動かないといけない（なにしろ取材する人間の居場所がない）。まるでパズルみたいだった。

来年は新作の嵐！ ユニークソフトで大躍進!?

部屋の中は機材の山。まあ、よくもこれだけ詰めこんだって感じのところに、人の数も10人以上。みんなが腰掛けちゃうと身動きがとれなくなるのが凄い。

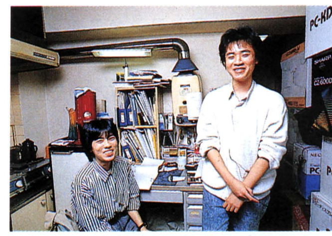
さすがに人数がいるだけあって、開発も同時に数本が進行中。年末発売予定だけでも、ファンタジーシミュレーションの『キング・オブ・マジック』、麻雀ゲームの『麻雀武蔵』、ゲームじゃないけどホームユースの『わが家の便利帳』、X68000に移植した「ウォーニング」、と目白押し。よく、わけがわからなくならないなぁと感動しちゃう。

で、このどれもが結構ユニーク。とくに社長のおすすめは『麻雀武蔵』。話題のニューロ技術をいち早くゲームに使った野心作だって。

社長の上野さんは穏やかそーな人。ちょっとコンピュータゲーム業界には珍しいタイプ（なんていうと怒られちゃうかな？）。ところがこれで考えてることが凄い。「今後５年10年生き残っていくためには、ユニークなものをつくって力をつけていかないといけません」たしかにご説ごもっとも。1989年は新作を４、５タイトル出したいと意欲的。

社員の方々もなかなか熱心。結構ゲームマニアもいるみたいだ。まあ、よっぽど好きじゃないと、最先端技術を麻雀ソフトに応用しようなんてとんでもないことは思いつかないはなぁ。

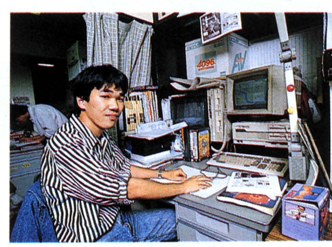
とにかく、早く大きい場所に移りたいという願いがひしひしと伝わってくる。ガンバレ、ガンバレ。



▲スペースがないので台所にまで机が

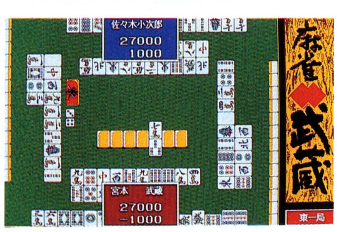


▲すいません笑ってください、「エヘ」



▲狭いながらも楽しいコスモス





▲そのうち有名人のパターンを集めたデータディスクも出すって話でした

人工知能搭載（!?） マージャンソフト登場だ

麻雀とハイテク技術って縁がなさそうだけど、話を聞くとビックリ！

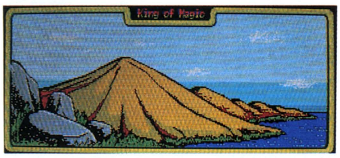
難しいことはよくわかんないけど、どうもこれは人口知能に関係があるらしい。この『麻雀武蔵』で何度か遊べば、ソフトがその人の打ち方を〝盗んで〟再現してくれるんだって。

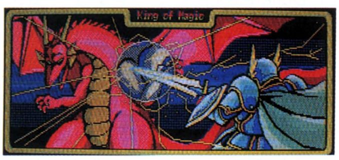
ゲームには数人分のデータが入っているそうだけど、これはコスモス・コンピューターの社員の皆さんが、それぞれこの〝麻雀武蔵〟で遊んでつくったデータらしい。

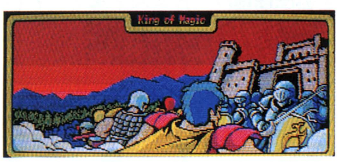
43
みゆきを抱きしめる直也。だけどちっとも温かくならない。それでいて、みゆきの生暖かい息がやけに刺激的だ。「やっぱ、たまんねえな〜」結局直也はみゆきを脱がすことにした。ウェアを取り、スキーパンツを下ろし……、普段より厚着なので手間がかかる。しかし、それゆえに下着姿にまでひんむいたときの快感はたまらない。直也はボキボキしながらブラに手をかけた。74へ。

基本に忠実、本格派SLGも期待大









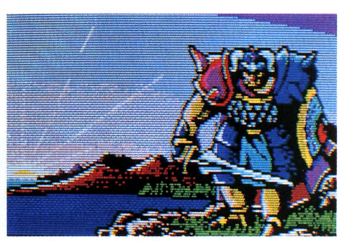




▲『キング・オブ・マジック』には数多くのビジュアルシーンが入っている

一方こちらは本格シミュレーションの『キング・オブ・マジック』。題材はファンタジーなんだけど、これがなかなかどうして、よくわかっていらっしゃる。デザイナーの尾鼻さん（パッケージアートまで描くという器用人！）に話を聞いたんだけど、この人ボードゲームも結構詳しいみたい。

シミュレーションっていっても、ただ戦うだけじゃない。領土の管理運営から軍隊の指揮まで、いろんな要素がうまく取り入れてある。戦略的な判断をようするときには、ちゃんとエリアマップ（大きな地図で、マスメ仕切られていない）が出てくるし、戦闘場面では細かい地形のアップになる。ファンタジー世界だからもちろん魔法なんかも使えるし、自分が何に（人間、エルフ、ドワーフ、モンスター）なるかによって特徴も変わってくる。いままでになかったタイプのシミュレーションだけど、じつに基本に忠実なのダ。



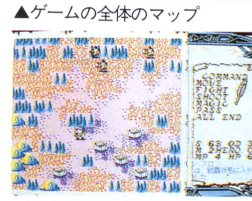
▲ね、なかなかの雰囲気でしょ



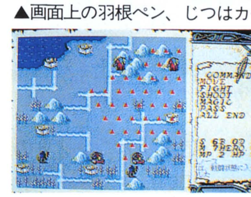
▲4つの勢力の中からひとつ選ぶ



▲ゲームの全体のマップ



▲画面上の羽根ペン、じつはカーソル



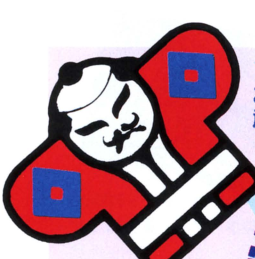
▲左がプレイ画面。右がコマンド



▲シナリオによって地形が異なる

新春場外乱闘

しかし今回のソフトハウスマラソン大変だった。取材先が増え、当然ページ数も増えたのに、取材スタッフはさほど増えず、それどころか、チュニジアに亡命するヤツは出るわ、上海に脱出するヤツもいるわ、点滴打つヤツもいたなあ、とゆーわけで大さわぎでありました。



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

東急ハンズ直産 豪華3点セットだゾ

さて渋谷名物ってなんだろうと思ったら、これがハイテク玩具。ハンズで捜してきたっていってたから、確かに名物かもね。

これからはハードにも移り変わりがあるのでその流れに沿っていかなければならないって社長の上野さん。ユニークなものをつくり続けていくってのもなかなか大変だけど、なんだか応援したくなっちゃう真摯なソフトハウスだった。





▲右の人形はひっぱるとギューンと伸びる。3点合わせて1名様へ

44 逃げる直也。そしてしばらくして「もうそろそろいいだろう」とばかりにスピードを緩める。だが、みゆきは追いついてこない。止まって待ってみるがやってこない。5分が経ち10分が経った。まずい、はぐれてしまったらしい！　直也は慌ててみゆきを捜し始めた。90へ。

第16 CHECK POINT

スタークラフト

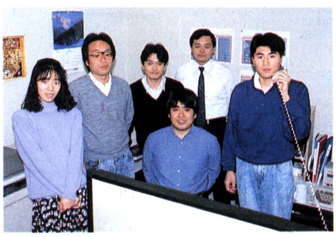
第3回全国縦断 関東 1293km 地点 ソフトハウス・マラソン

池袋から歩いて20分ぐらい。下町情緒たっぷりの静かな住宅街。子どもが遊び、おばあちゃんが日なたぼっこする雑司が谷の鬼子母神。そのすぐそばに、ハイテク集団スタークラフトのオフィスがあった。



これが有名な雑司が谷の鬼子母神。池袋駅から歩いて20分ぐらいだよ～

現在『M&M2』最後の追いこみ。でも、もう次が控えているんだぞ～



▲スタークラフトのスタッフの皆さん。撮影中にも電話がかかる忙しさなのだ

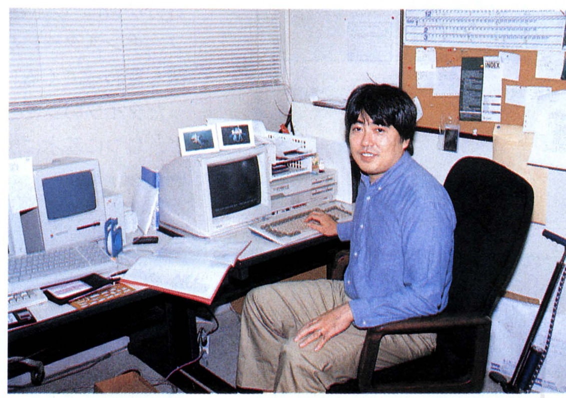
もともとは、アメリカのソフトの輸入販売をやっていたスタークラフト。いまや、アメリカの優良ソフトの日本版移植で有名だね。スタークラフトのモットーは、「アメリカの奥の深いシナリオを、日本の優秀なパソコンで手軽に楽しむ」なんだ。だから、発売するソフトも、ほとんど移植一本槍。でも、スタークラフトの移植は、シナリオだけ残して、ほとんど新たにデザインしちゃうから、オリジナルソフトをつくるよりもたいへんなくらいだとか。

本誌が出る頃には発売中の『マイト アンド マジック2』。日米同時発売を予定しているから、実際にはシナリオが同じゲームを日米で別々に開発しているようなもので、いままで以上にタイヘン。でも、シナリオ以外の部分の開発は順調で、ほとんど完成に近い状態なんだ。あとは、アメリカからシナリオの最終版がくるだけ。予定よりちょっと遅れたけど、やっぱり年内にはＯＫみたいだ。楽しみだね～。

さて、『Ｍ＆Ｍ２』のあとにもスタークラフトからは、新作がたくさん出るぞ。ひとつは、SSIのファンタジーRPG『Realms of Darkness』。アドベンチャー要素の強いゲームだ。これは春ぐらいに登場する予定。そして夏ぐらいには、超ファンタジーＲＰＧ『クォーター・スタッフ』が登場するのだ。どちらも対応機種は、なるべく多くしたいとのこと。これからもがんばれ、スタークラフト、なのだ。



▲『Ｍ＆Ｍ２』のメイン画面。３Ｄ画面もキレイにバッチリ。早くプレイしたいよお～

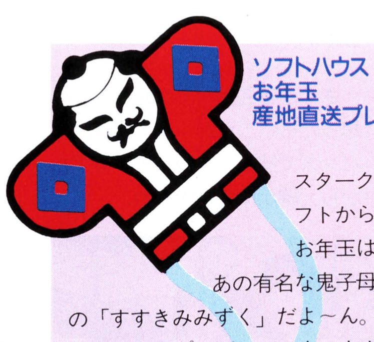


▲取材中にも仕事が続く山口さん。彼がスタークラフトの中心頭脳なのだ

新春場外乱闘

まるっきり方向オンチの編。前回の取材でスタークラフトから帰るのに、駅とは逆の方向へ20分も歩いてしまった（すぐに気づけよな）。ところが、山口さんも大の方向オンチであることを白状しちゃって、編大イバリ。「だいたい、いちどで道を憶えられるなんてまともじゃない」だってさ。

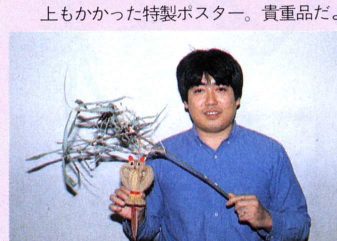
ソフトハウスお年玉産地直送プレゼント



スタークラフトからのお年玉は、あの有名な鬼子母神の「すすきみみずく」だよ～ん。これを３名にプレゼント。山口さんいわく、「この下町情緒たっぷりのマスコットをかわいがってください」とのこと。さらにそのなかの１名には、お手製『ファンタジーⅢ』オープニングイラストのポスターもつくのだ。



▲プロッタで3時間以上もかかった特製ポスター。貴重品だよ



▲鬼子母神名物「すすきみみずく」を手にした山口さん。う～む、似てるなあ

45 「え～い！じたばたすんな！」直也はみゆきの胸にしゃぶりつきながら、ポコチンを強引に割れ目に押し当てた。「いや～！痛い！」「へへ、これでみゆきはオレのもんだぜ」直也は思わずそうつぶやいた。しかし、そこへ突然、スキーパトロール隊が飛びこんできた。「こら～！　何をしている!!」……哀れ、直也は強姦罪で捕まってしまった……。END

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 関東 1309km地点

第17 CHECK POINT クエイザーソフト

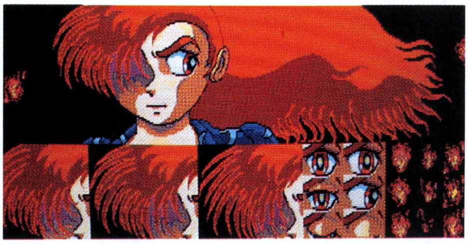
東京は恵比寿。ビール工場で有名なこの街のシンボルは、やっぱり恵比寿様。で、その駅から代官山（おっと、ナウイゼ！）のほうへ10分ほど歩いていったマンションの1室がクエイザーソフト……せ、せまい。



これが恵比寿駅前のエビス様なのだ、キャッホー

多弁の社長と精鋭スタッフ、どろろまみれの楽しい日々？







▲プレイヤーは〝どろろ〟ではなくって〝百鬼丸〟というキャラクターになる。シナリオはデザイナーの山田さんオリジナル。設定関係はマニュアルに漫画がついてくるので、それを読めばバッチシ



▲売物はバトルモード。百鬼丸の特殊能力を使って、妖怪の妖術、呪術に立ちむかう。コンピュータＲＰＧならまかせろの鈴木さん、自信をもっておすすめのビジュアルエフェクトが見もの。



▲画面は手塚調の絵が山ほど。子供のころから模写ばっかしやってた長友さん、徹夜続きの労作の成果がこれだ。画像データだけでもディスク４枚分になるっていうからたいしたもんだね

©手塚プロダクション

クエイザーソフトの新作は「どろろ」。若い読者は知らないかもしれないけど、これはアトムで有名な手塚治虫先生の漫画だった（知ってたりすると年がバレる）。社長の小沢さん（なんと、この方はハワイ生まれの日系人。取材の途中で英語の電話がかかってきたんだけど、さすがに英語はうまかった）が子供のころ、たまたま日本に帰ってきていて読んだのが忘れられなくて、ゲームにしちゃったという代物。ストーリーはゲーム用に新しくつくったものなんだけど、元のストーリーがしっかりしてるからいいものができたっていう自信作。原作の漫画を読んでからやるとより楽しめますだって。絵のタッチはやっぱり手塚調でした。



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント



お徳用せんべいだ！



▲近所のパン屋で売ってたとか。１名様に

しかし、この社長は個性が強い。なにしろしゃべってることの半分が冗談。これでちゃんと仕事になるのかな？

アメリカ育ちの小沢社長は、さすがに本家本元のテーブルトークやボードゲームにも詳しい。D&D® もやったっていうから、筋金入りのゲーマーだ。で、89年の抱負は「これがロールプレイング・ゲームだ！　というゲームを見せたい」ってこと。期待してます。

プログラマーの鈴木さんは、会話の表現などに重点を置いて、キャラクターの個性が強いRPGをつくってみたいといってた。

どうも1989年はRPG中心って感じだね。

新春場外乱闘

恵比寿までのタクシーの運ちゃんが楽しかった。助手席に座って安全ベルトを締めようとしたら、〝あ、いいですよ。死ぬ時はどうせ一緒ですから！〟だって。渋滞で30分以上かかったんだけど、その間休む間もなく喋り続けてくれたんで……、聞くだけで疲れた！

46 「みゆきちゃん。話がある……」直也はマジな顔つきで言った。「えっ!?　何？」思わず身を乗り出すみゆき。「実はキミのこと、ず〜っと好きだったんだ」「えっ!?」勇気ある直也の発言に、みゆきはまっ赤になってただうつむくだけだった。強引に返答を求めるのなら31へ。相手の返答を黙って待っているのなら28へ。

第3回全国縦断 関東 1338km地点 ソフトハウス・マラソン

第 18 CHECK POINT アーテック

デビュー作「ディガンの魔石」で、多くのプレイヤーをあっと驚かせた新星アーテック。はたしてつぎは、いかなる衝撃をわれわれに与えてくれるのか。手ぐすねを引く仕掛け人たちに直撃インタビューしたぞ！


たくさんの人をスシ詰めにしたまま、ひた走る西武池袋線

正統と異端が同居する摩訶不思議？


▲集まれ！ 全員集合だョ〜ん

午後8時、オニのように混雑した下りの西武池袋線に詰めこまれ、押しつぶされながら揺られること約15分。やっとのことでアーテックのある石神井公園駅にたどりついた。

社長の山口さんと、ゲームデザイナーの平手さんのお話によれば、現在、正統派のＲＰＧと、これまでにないタイプ、つまり異端といえるＲＰＧを並行して制作しているんだそうな。うーむ、奥が深い……。

新作の構想

ダークレイス

巨大な悪の組織『ダークレイス』に立ち向かう主人公の戦いを描いた正統派ＲＰＧ。

小さなクエストを重ねるうちに、やがて大きな目的を果たすといったストーリー展開になるそうだ。シリーズ化を考えているとのこと。

ディガンの魔石 パート2

『ディガン』シリーズの完結編だ。ガデュリン計画の全貌が明らかにされる。地球も登場するらしい。「前作は簡単すぎた」というユーザーの声を反映して、今度は難しくするそうだ。またしても斬新なシステムであっと言わせてもらえそうだぞ。

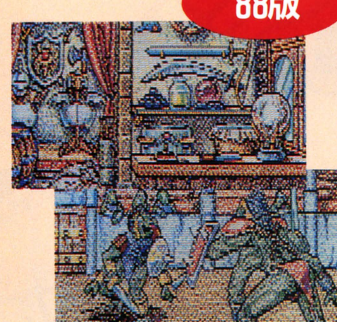
着々と進む「ディガンの魔石」の移植

大人気の『ディガンの魔石』の他機種への移植も順調に進行している。ＭＳＸ$_2$版、88版とも、グラフィックが新しくなり、98版とはまたちがう味わいがある。イベントに関しては98版とほとんど変わらないそうだ。ファミコン版も企画中らしい。

MSX 2


▲▶色使いがとってもキレイ。98版とはまたちがった味わいがある

88版


▲お店や闘技場の内部は、美しいグラフィック画面で表されるようになった



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

「これはおいしいよ！」と、近所のお茶屋さんのおばちゃんが太鼓判を押してくれたという石神井銘菓「照姫最中」。大都会東京で売られているにしては妙に観光みやげじみた逸品（？）だ。５名のみなさんにプレゼント



▲これが『照姫最中』ですよ、と鈴木さん

新春場外乱闘

社長の山口さんがチラリともらした話によれば、「オトナが楽しめるHソフト」を作ろうという計画があるとか。オトナが楽しめるっていうのは、いったいどういう意味なのやら。なんだかアブないような気がしないでもないけれど……。とにかく、期待してみましょうか。

47 いきなり直也に抱きついてきた。「ちょ、ちょっと……」そして、ためらう直也の唇を自分の唇で封じ込めた。「うぐっ！」あまりの積極性になすすべもない直也。この奈美って女、かなりの好きモンみたいだ。ついには舌までこじ入れてきた。このまま黙って奈美の行為に応じるのなら80へ。突き放すのなら63へ。

第3回全国縦断 関東 1360km地点 ソフトハウス・マラソン

第19 CHECK POINT ジャスト

あの名作アダルトソフト『天使たちの午後』シリーズで有名なジャストは、経堂駅のすぐ近く。グラマーな森下嬢の出迎えをうけ、いきなりニコニコ顔のコンプティークご一行様。おいしい新作ソフトが見れるかなっと。


世田谷線がコトコト走る、のどかな風景。ここが、ジャストのある経堂だ

2本の新作が、Hなワシらを待っていた！



『天使たちの午後III』も、ひそかに進行中？

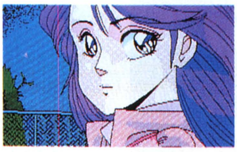
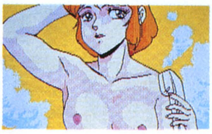
ジャストはHソフトの会社である。したがってスタッフは全員スケベである。なーんて先入観は、プロデューサーの三浦氏に会ったとたんにブッとんだ。ぜーんぜんスケベそうじゃないんだもんね。期待でパンツをふくらまして行ったワタシは、ひたすらオノレを恥じたしだいである。

オフィスにいたメンバーは、三浦氏のほかに、事務の森下嬢、プログラマー1名とグラフィック3名。うち2名は、『天使たちの午後III』の担当とか。今年の春くらいには、出る予定らしいぞ。どんな絵になるのか、今から楽しみだね！　開発中の新作は、『コスモス』『ヴァルツェル』2本。さっそく見せてもらったぜ！


▲紅一点の森下嬢は、なかなかのステキな女性である


▲ハードボイルドMALUMI氏は、漫画家さん

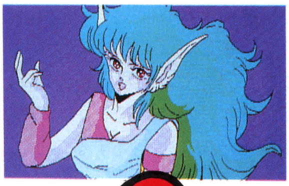
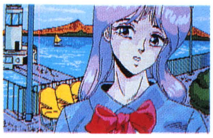
新作① コスモス


コスモス・ハウスという名の下宿を舞台に、転校生の女の子に恋してしまった主人公が、彼女の秘密をさぐっていく……という、SF青春物語。一度完成はしたものの、女性キャラ描き直しになってしまったそうだ。さすが、グラフィックにこだわるジャストらしいエピソードだ。

新作② ヴァルツェル

こちらはちょっぴり毛色のちがうはSFシミュレーションゲーム。緑の髪に、とがった耳。魅力的なヒロインが、キミを冒険と戦いの世界に案内するぞ。発売は新春の予定とか。楽しみに待とうじゃありませんか。




ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント



ジャストの産地直送プレゼントはこのあたりの名物（？）、花見せんべいである。季節はずれもはなはだしいネーミングが、ほのぼのとした笑いを誘うぞ。でも、これがけっこうウマかったりするワケだ。２名の方にプレゼント!!

新春場外乱闘

駅までジャストの森下嬢が迎えに来てくれたのは、ウレシかった。でも、ワシらに気づかず、そのまま通りすぎて人ゴミのなかに消えてしまったのは、悲しかった。そして、あわてて追いかけていった㊙のH氏が他の女をナンパしかけたのは、はずかしかったぞ

48 プチペンション『プンコティーク』。ここがふたりの宿だ。早朝ゆえにまだチェック・インはできないが、ふたりは荷物を置かせてもらうとさっそくスキーウェアに着替えて、ゲレンデへと向っていった。12へ。

第3回全国縦断 関東 1384km 地点 ソフトハウス・マラソン

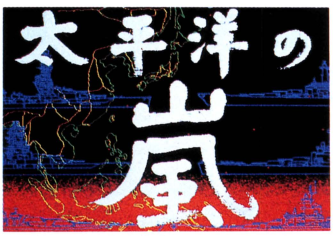
第 20 CHECK POINT G.A.M.

G・A・Mはマラソンに今年から参加のソフトハウスだ。開発チーフの阿部さんを中心にした少数精鋭のスタッフは強力無比。89年もきっとファンを狂喜乱舞させるようなオドロキSLGをつくってくれるにちがいない。



映画「寅さん」にでも出てきそうな味わい深い駅舎「梅屋敷」

イリュージョンの販売にGOサイン！



▲89年はこれを超えるソフトが現れるのか

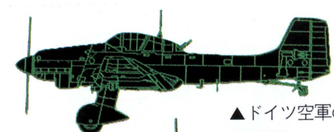
88年も、ＲＰＧからＳＬＧまでじつにいろいろなソフトが現れた。もしその中で印象に残ったものを１本選べといったら何をあげる？　ボクだったら、個人的趣味も入るけど、『太平洋の嵐』ははずせないな。

正直いって、こんなレベルの高いＳＬＧが日本で発売されるには、あと数年はかかると思っていた。ユーザーもデザイナーもまだそのレベルに達してないと考えていたんだ。でも、阿部氏率いるＧ・Ａ・Ｍの登場で、レベルはイッキに上がった。そういうことでも忘れられないソフトだ。

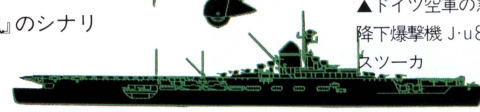
12月１日に発売されたＧ・Ａ・Ｍの新作は、その『太平洋の嵐』のシナリオ集『イリュージョン』。直訳すると幻覚とか幻影という意味。

ドイツは電撃戦によってイギリス、ロシアを倒しヨーロッパを完全に制した。そしてさらにその牙をアジアへむけ、日本をアメリカと戦わせるために、艦隊を太平洋にまわしてきた。これを見たカメリカは宣戦布告し太平洋全域で攻撃にでた。

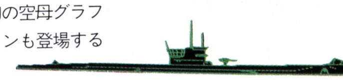
これが設定だ。聞いたところでは「もともとプレゼント用として開発したんだけど、あまりにファンの要望が多かったので、発売することにした」とか。そのためＤＸについていた「絶対国防圏」「機動部隊」「ビックバトルズ」の３本が、初心者向けにリメイクして入っている。発売方法は通販。定価は送料込みでなんと1500円。欲しい人は、『太平洋の嵐』のシリアルナンバーを書いて直接Ｇ・Ａ・Ｍまで申し込もう。



▲ドイツ空軍の急降下爆撃機 J・u87 スツーカ



▲ドイツ初の空母グラフツェッペリンも登場する



▲海の狼と恐れられたＵボート

新春場外乱闘

「女の子入りタイトルなんて凝ってますね」と「窓際のどっとちゃん」を見ながらつぶやいたら、藤岡さんが横で「違う子もいるんですよ」とニヤリと笑う。趣味がこうじて、いろいろな雑誌からデジタイズで取り込んで修正まで加えているとか。もーまじめそうな顔して、やっぱ福袋派なんだ。

G・A・M式 正月の宴







▲初登場でこのノリはスゴイ。開発室に酒ビンがころがっていたけどみなさん酒豪？

49 開き直った直也は、自分から奈美を抱き寄せ股間をいやらしくまさぐった。「あん、やだ……濡れてきちゃう」奈美は腰をよじらせて逃げる。「下半身裸になれよ」と、直也はポツリと言った。「え?」一瞬言葉を失くした奈美だが、すぐに直也の言うことをきいてスキーパンツを脱ぎ始めた。59へ。

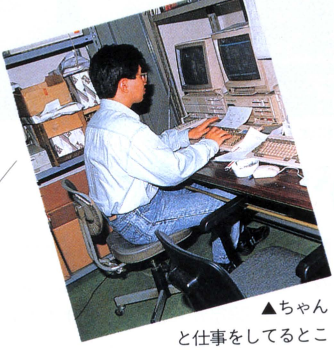
'89ソフトハウスマラソン

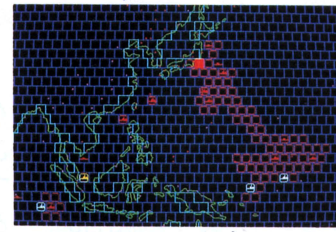
防衛庁もビックリの新作

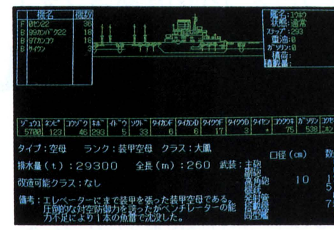
もちろん89年の新作だってしっかりおさえてきたぞ。まず具体的に進んでいるのが『太平洋の嵐ＤＸ』の移植。予定ではX 68000と富士通のＲシリーズ版が、12月末から１月にかけてでるはずだ。

来春以降になると前置き付きだけど、将軍などのキャラクター性をだした日露戦争、陸軍ルールを大幅にいれた『太平洋の嵐』のヨーロッパ版、レーダーやミサイルの概念導入の現代戦もの、の３点も現在企画中。ただしG・A・Mのゲームは「みんな防衛庁や防衛大の関係者にリサーチを手伝ってもらっているので、それがすむまではハッキリしたことはいえない」とキッパリ。

また『イリュージョン』みたいなシナリオ集も「年に２本ぐらいはだしていきたい」といっていたから、こりゃG・A・Mの時代はとうぶん続きそうと考えていいだろう。


▲ちゃんと仕事をしてるところも紹介しよう


▲日露戦争や現代戦のマップはどんな風かな

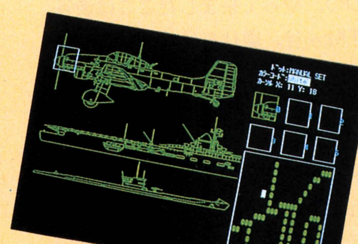

▲兵器の細かい設定もG・A・Mの特徴のひとつ

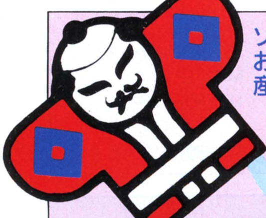
㊙兵器

▶窓際のどっとちゃん◀


▶デジタイズして取り込んだ色っぽい女の子。やるねえ

「窓際のどっとちゃん」とはG・A・Mが開発したグラフィックツールのことだ。それもあのまじめ（そう）な営業の藤岡さんが生みの親。このツールともうひとつの㊙兵器ゲームエディターがあればこそ、『イリュージョン』のようなシナリオが短期間でできるのだ。ファンにとってはノドから手がでるほど欲しいソフトだ。


▲このまま市販もできそうなくらい使いやすいソフトだ



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

G・A・Mは東京は蒲田という下町にある会社だ。ふつう下町というと浅草や神田を思い浮かべるが、この蒲田、大森地区だって庶民派ではけっしてひけをとらない。その証拠に沿線名がなかなかすごい。たとえば梅屋敷でしょ、それに青物横丁、さらに追い打ち大森海岸なんて駅もあるのだ。もちろん駅前には、必携アイテム「商店街」もある。産地直送プレゼントは、その商店街にある韓国食品店のおばさんによる手作りの本場キムチだ。この辛さにキミは勝てるか!?




◀厳重にビニール袋に包装された本家本元極辛キムチ



▲商店街の風物詩、チャリンコのおばさん

新春場外乱闘

「月月火水木金金」とは日本海軍のキビシー勤務を歌った軍歌だけど、『太平洋の嵐』を追い込み中のGAMもこんな状態だったという。のべ100日連続業務という不滅の金字塔も、このとき建てられた。そしてそれを食生活から支えたのが、なにを隠そう産地直送キムチだったのだ。

50 ペロペロなめているうちに、やがてゆっくり目を覚ますみゆき。初めは状況がつかめずボ～としていたみゆきだが、やがて自分が裸だと気づくとハッとして起き上がる。しかし、すぐに直也に飛びつかれ抱きしめられてしまう「いやー！　たすけてー！」悲鳴をあげてじたばたするみゆき。このまま強く抱きしめているのなら71へ。この際開き直って犯してしまうのなら45へ

第3回全国縦断 関東 1410km 地点 ソフトハウス・マラソン

第21 CHECK POINT
ビクター音楽産業

あの、超異色RPG『ディレクター物語』で、88年のパソコン界をガチョーン！　とオドロかせた、あのビクターへ行ってめェりやした。はたして、89年の新作は……どんなんかな!? きっとスゴイのがあるゾォ！　ワクワク。


千駄ヶ谷の鳩森神社にある将棋塚

ホビーが楽しい！　いや、ゲームがいい!!

いやァー、やっぱり取材に行くなら都内だよね（くそっ！　ホテルに泊りたかったなァ）。タクシーで行けるしネ（飛行機に乗りたかったよォ）。仕事が終われば、家でゆっくりできるしネ（地方の名物が食べたかった）。本当に、取材は都内にかぎる！　などと、いろーんな事を考えつつ、やって来ましたここは渋谷区千駄ヶ谷。周りを見れば、ファッションメーカーばかりの静かなマンション街に、ビクター音楽産業の開発部はあるのだ。やっぱり、いいソフトを生み出すには、こうゆう洗練された環境が必要なんだなァ。今回お話を聞いたのは、宣伝の南さんと、制作ディレクターの岡部さん。ビクター音楽産業では、開発がゲームプロジェクト（もちろんゲームだョ）と、ホビープロジェクト（趣味の分野）のふたつに分かれているそうで、南さんはゲーム、岡部さんはホビーのプロジェクトなのだそうだ。ふたりとも、88年から89年にかけての新作について、タップリ話してくれました。して、その新作は……。

私が、ゲームプロジェクトのミナミです。



私が、ホビープロジェクトのオカベです。

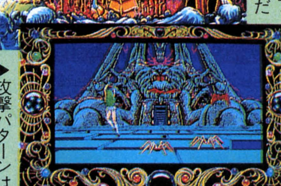
▲おふたりとも、なかなかの男前でしょ！

12月15日	『死霊戦線2』	MSX	12月上旬	『雀豪1』	MSX(MSX2+対応)
	『続々坂田血風緑＝円熟期編＝』	PC8801mKⅡSR、PC9801シリーズ	中旬	『やじうまペナントレース』	PC9801シリーズ
10日	『MUSIUM3 EXPERTデータ集』	PC9801シリーズ	1月下旬	『死霊戦線2』	PC8801シリーズ、MSX2
	『MUSIUM3 データ集』	PC8801シリーズ	3月	『雀豪2』	PC9801シリーズ
			4月	『MUSIUM4』	PC9801シリーズ

『Alantia――アランティア』
無謀ともいえるフルアニメに挑戦

まずは、まもなく発売になる3Dシューティングだ。主人公はエリナという女の子で、メチャカワイイのだ。ゲームは、毎秒15枚の描画という、驚異的なフルアニメーションに挑戦しており、いままでのシューティングをはるかに超える迫力でせまってくるゾ。ステージは全部で10あり、エリナはアイテムを集めていくにしたがい、刻々と変化をとげていく。とくに、エリナが最強の装備〝グリフォン〟をつけるシーンは、アニメーションのすごさに目を見張ってしまった。とりあえず、今回の発売はPC9801シリーズだけだが、88やX-68000にも移植したいらしいゾ。


◀アニメ風グラフィックはキレイだ


▶攻撃パターンは、300以上もある

新春場外乱闘

ビクターの取材でこまってしまったのが、名所の写真。だって、千駄ヶ谷なんてどこにも有名な場所なんてないもんネ。そこで、われらトリオザコンプ(編さん、カメラマン、私)は、近くにあった鳩森神社の将棋塚を撮ることにした。しかし、良く考えると原宿の方が有名だったなァ……。

51
待ってよ、みゆきちゃん！」だが、みゆきは止まらない。そのうちみゆきは滑降禁止区域に飛びこんでしまう。「危ない!!」と叫ぶ間もなく、みゆきはバランスを崩して急斜面をゴロゴロと転がっていった……。骨折で病院に運ばれるみゆき……。直也は一生嫌われるハメになってしまった……。END

『やじうまペナントレース』

キミも今日から、プロ野球選手！

おつぎの新作は、プレイヤー自身が希望の球団に入団し、活躍できてしまうという夢の野球ゲームだ。データはすべて、1988年の結果を使用。今年のスケジュールどおりに130試合するんだぞ。



▲自分が出場しているときは選手兼監督



▲なんと田渕幸一が、解説をしてくれる

『死霊戦線2』

'89 ソフトハウスマラソン

主人公の女の子と、ブキミモンスターが印象的だった『死霊戦線』の2だ。基本的には前作と同様のスタイルで進められるが、今回は戦闘も会話も同じマップ上で展開される。さて、今回のS-SWATの活躍は、どんなかな!?



▲2では、前回よりも立体感が出ている

『雀豪2』 私は、マジメに麻雀したい！

そして、89年の新作トップは『雀豪2』！ 『雀豪1』は、ちょっと弱すぎるとの声もあったけど（まっ、そこがよいって人も多いんだけど）、2は強いゾォ。たとえば対戦モードでは、麻雀のプロと呼ばれている有名人のデータがインプットされており、実際にその人と闘っちゃうこともできるんだ。さらにいろいろなアドバイスを聞ける学習モードなどもあって、対戦だけの1とちがい2では遊び心を取り入れて、雀荘の雰囲気を出すように努力しているんだ。

『MUSIUM4』

もちろんゲームばかりじゃないゾ

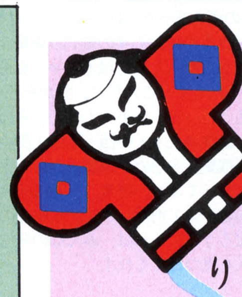
さて最後は『ミュージアム』シリーズの登場だ。毎回登場するたびに、パワーアップをしているこのソフト。今回は、フメンによる作曲を重視する部分と、音色のパートを完全に分離してしまったのだ。さらに、MIDIの強化もされていて、最高で16チャンネルまで入力可能になっているゾ。まったく、遊び心をくすぐるねェ。

まだまだ！これだけじゃないゾ

ビクター音楽産業では、さらに強力なラインナップを考えているゾ。まずは、『ミュージアム』のようなシーケンサーソフト、ただしコイツはプロ用なのだ。スタジオミュージシャン、アレンジャーといったサウンドのプロが仕事で使えるようなシーケンサーソフトを開発するんだそうだ。しかし、もちろんプロじゃないキミたちでも使えるように、フォローしてくれるということだ。そして、もう1タイトル。なんとウォーSLGも用意しているらしいゾ。こっちは、オリジナルではなく海外で人気の高い作品を移植しようってわけ。『ビーナスライン』以来、とんと顔を見せなかったビクターのSLG。ひさびさに見れるか!? そして最後は、出版界の『ディレクター物語』ともいえる、『ジャンクボーイ』のゲーム化だ。これは、もうすでに情報を聞いているだろうけど、いよいよ企画も煮つまりつつあるみたいだゾ。

しかし、これだけのラインナップが予定されてたんじゃ、貯金がなくなっちまうゼイ!!

ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント



アー忙しい！ ネコの手も借りたいよォー!!

しかし、ビクターさんにはご迷惑をおかけしました。だってねェ、地方のソフトハウスならその土地の名産品といっただけで、パッと思いつくだろうけど。東京の、それも千駄ヶ谷の名産っていっても何もないもんねェ。ずいぶん悩ませてしまったみたいで、どうもすみませんでした（ゴメンなさい㊢）。で、悩みに悩んだあげく、ビクターの本社前がキディランドということもあって、そこで購入した〝ネコニャン棒〟だ！ コイツ、その肉球の部分を肩やコシに押しつけるだけで、ブーン！ とバイブレーションを起こし、コリにケッコきくのだ。もう毎日が忙しくてしかたがないキミ。いまこそネコの手を借りよう!!



◀これが問題のネコの手だ。この肉球のふくらみが、ミョーにキクんだよなァ～

新春場外乱闘

周りにファッションメーカーが多いのもオドロキだったけど、何よりオドロキだったのはトナリの建物が、トルコ、あっ！ いけないソープ…アレ？ この場合はいいのか。話を戻して、トナリがトルコ大使館だったのだ。日本中、どこを探してもトナリが大使館だ、なんてソフトハウスはないゾ!!

52 奈美は膣圧で指を絞めつけながら、両腕を直也の首にからめてくる。そして「お願い、入れて……」と、ささやく。だが直也は内部を指でこねくり回すだけで、本物を入れてやろうとはしない。じらす、じらす！ やがて指を抜くものの……、意地悪く突き放してやるのなら10へ。しょうがないんで入れてやるのなら93へ。

'89新春 すちゃらかゲーム大会

ミステリーかるた どどろ

クイズの答は254ページ。



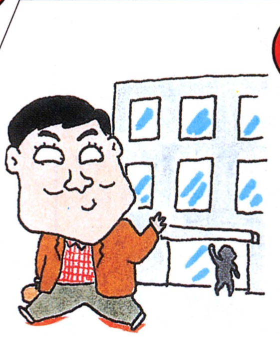
ゲームの遊び方

今年1989年、「コンプティーク」は無事5周年を迎えたのであった…が、しかし！　このめでたい正月に佐藤編集長がカンカンに怒っているのだ。「デェ〜イ！　オレの酒を盗ったのは、ダレだァ〜！」まァ、コンプの宴会旅行で事件が起きるのは、85年の創刊以来毎年のことだけどネ。これまでにも、服を脱がしたり（最近じゃ、自分で脱ぐ人もいるけど）、他人のベッドにもぐりこんだり、頭から酒をかけたり、Kissしたり…そりゃもう、ハチャメチャ！　で、今のところわかっているのは、加害者が編集の久木・中西・浜田・田中、ライターのデイヴで、被害者は佐藤編集長を始め、編集の島谷・平井・ライターのクロ・ウォルフだったってこと。毎年、事件の起きた場所、加害者、被害者、事件の内容、全て別だ。さて、じゃこの中のダレが編集長の酒を盗ったのだろう？　それは、みんなの発言をよっく読めばわかるはずだ。犯人を見つけてくれ！



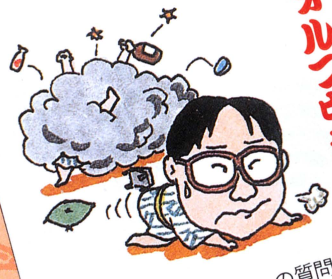
グランパ佐藤

「いやァ、ウチのメンバーってのは、どうしてみんなこうなのかネ。始めの2年は、ライター達が被害者だったネ。まったく困ったもんだ」



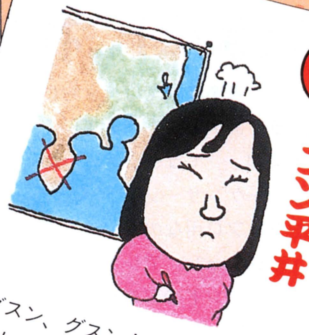
ストリッパー久木

「エッ？　ベッドにもぐりこんだアイツ。アイツはベッド事件の前の年の、そう、たしか伊豆へ行った時には、入りたてだったから留守番させられていたっけなァ」



ウォルフ中村

「エッ？　ソーサリアンの質問ですか、エーシナリオ長者ですかァ…エッ？違う。あーあの時ですかァ、あの修善寺の時は、巻き込まれなくてよかったですョ」



ジュゴン平井

「グスン、グスン！　伊豆にはもう行きたくないよォーだ。だって、恐怖の思い出の場所だもん！　中西さんは、まだ入ってなかったから知らないでしょうけど。あにすんだォ！」

53 女は両手を休めると、今度は顔をうずめて口でカポッと咥えこんできた。そしてゆっくりと唇を上下させていく。やがて女のだ液で、テカテカと濡れ、光りだすポコチン。舌先が亀頭をペロペロとなめまわし、直也はついに発射寸前になってしまった。このまま口内発射するのなら40へ。イクことを女に告げるのなら3へ。

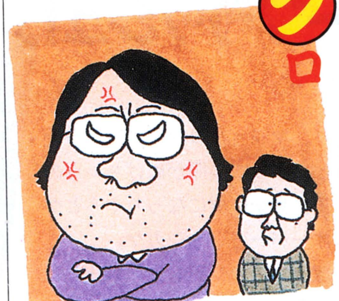
の酒盛り―1989年の真実

アイアン田中



「やだなァ、ボクはおととし入ったばかりですよォ。だから、あのライターさんが服を脱がされて裸踊りした時は、入社前で見てないんですよォ！　いやァ、残念だなァ。」

クロ



「いやァ、まいりましたねェあの時は。あまり突然だったから、ビックリしましたョ。さすがに、あんなことをやられたから、ボクは翌年の猿ヶ京は行きませんでしたよ」

コクブクロ浜田



「ボクですかァ、長崎の両親も読むだろうから、あんまり言いたくないなァ…わかりました、言いますョ。ボクが事件を起こしたのは、新宿の事件の2年前でしたね」

デイブ菅原



「ども！　そうそう、久木さんがホラ、猿ヶ京で事件を起こしたじゃない。あれ以来、飲む時には彼の隣には座らないようにしてるんだ。デェ〜イ！　いつの間に隣に来たの！」

ファントマ島谷



「て、いうかですねェ、ボクの見るかぎりでは彼はデイヴさんのKissをいやがってるようには見えなかったですけどね。ていうか…あっ、98撮影に使いますョ！」

ブンヤ中西



「なァーに、バカな事言ってんだョ！　去年のシンガポール旅行には、足の骨を折ってたから行ってないョ。エッ？　何で折ったかって、そんな事かんけェないだろう！」

イラスト・中野豪／ゲームデザイン・数狂人

54 ピストン運動を開始する直也。ウェアを着ているせいで上半身に刺激はないが、ポコチンは最高の快感を得ている。う、いくっ」直也は奈美の中に深く突き入れて射精した。あまりの心地良さに一瞬ボ〜とする直也。だが、終点が近づいている。ふたりは慌ててスキーパンツをはいた。そして何くわぬ顔でゴンドラを降り、別れていく。それにしても、いい女だった。！ 82へ。

第22 CHECK POINT
ナツメ

『ネクロポリス』がデビュー作のナツメは、若々しいパワーに満ちている。ナツメの特色をひと言でいうと、キャラクター性を大切にゲーム製作をしてるってこと。3本の新作にも、その特色は十分に発揮されているのだ。

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 関東 1417km地点


ナツメの裏には、かの早稲田大学が要塞のようにそびえ立つ

新春場外乱闘

ナツメのある建物のすぐ隣は、なんとお寺とお墓。取材が終わる頃はすっかり暗くなっていたので、その光景ったらもう不気味。ついつい会話もぼそぼそ声になりがち。ナツメの新企画には〝ホラースプラッタ〟ものがあるそうなんだけど、変な共通点を感じるのは私だけだろうか……。

ボクも早く「ハニーフラッシュ!」を体験したい!!


▲ナツメのスタッフのみなさん。キンチョーのためかちょっとばかり表情がかたい

早稲田大学の近辺にはふたつ〝なつめ〟がある。ひとつは夏目坂。そしてもうひとつは『ネクロポリス』で好調なデビューをかざった、ソフトハウスの「ナツメ」である。

ナツメの新作は3本。まず12月末発売の『魔浄理子(まじょりこ)』と『三つ目がとおる』、そして来春発売の『キューティーハニー』だ。

『魔浄理子』はパズル要素の高いアクションなんだけど、すこしエッチもあり。マジョリコがダメージを受けると、1枚ずつ服がぬげちゃうのだ。で、完全に裸になっちゃうとゲームオーバーというシカケ。

手塚治虫のマンガをゲーム化した『三つ目がとおる』も、本格アクション。誘拐されたガールフレンドを救うべく、主人公・写楽が活躍する。

とどめの1作がRPG『キューティーハニー』。かつてマンガとアニメで世の男性をうならせた永井豪のセクシーな作品が、ディスク5枚の大作となって登場なのだ。

ちなみに、このページに載せた写真は開発中のもので、原作者と納得ゆくまで話し合いながら手直ししてゆくそうだ。ナツメさんのお話しでは、原作に忠実にゲーム化するのはもちろん、『キューティーハニー』と『魔浄理子』にいたっては永井豪氏で有名なダイナミックプロの全面協力により製作されている、とのこと。なかでも『魔浄理子』は、ダイナミックプロの槇村ただし氏がシナリオからグラフィックまでを描きおろしたということからもその意欲がうかがえる。

こりゃ聞き捨てならないと、取材班はダイナミックプロへ走ったのだ。

魔浄理子


▲さらわれたサワンサちゃんを追ってマジョリコは鏡の世界へ飛び込んだ


▲全6ラウンドのうちの1面。とてもオドロオドロしいフンイキだ

キューティーハニー



▲原画はなんと永井豪氏の描きおろし。やっぱりキレイだね


▲ハニーと出会うまでの展開はアドベンチャーゲームになっている

三つ目がとおる


◀写楽の第3の目に隠された秘密とは何か?

人の作品を使わせていただくだけに納得ゆくデキにしたいですね。（岡崎氏）



55 「それそれそれっ！」調子に乗ってリフトを揺する直也。「いや〜! 怖い!」みゆきが激しく抱きついてきた。その拍子に直也はバランスを崩し、ズルッとリフトから滑り落ちてしまった。みゆきも巻きぞえにして……。「わ〜っ!!」「キャアー!!」ドス〜〜ン！積もった雪の上に落下し、ゴロゴロと斜面を転がっていくふたり……。「うわ〜!!」67へ。

'89 ソフトハウスマラソン

ダイナミックプロを訪問したのだ!


▲奥からナツメの平井さん、ダイナミックプロの永井謙次氏、永井隆氏、槙村ただし氏

ダイナミックプロ所属の槙村ただし氏は知る人ぞ知る〝ゲームデザインもこなすマンガ家〟である。最近の作品でいえばエニックスの『ガンダーラ』も槙村さんのデザイン。驚いたでしょ?

その槙村さんがナツメと仕事をするきっかけとなったのがナツメからの依頼。ぜひ槙村さんに、とMSX用アクションのデザインをお願いしたわけ。それが〝1を出せば10返ってくる〟アイデアマンの槙村さんにかかると、ぐんぐんストーリーのハバが広がって、もーパンク寸前までできちゃった。それじゃあ、せっかくだから、というわけで現在の88版『魔浄理子』の原型が設定された、といったいきさつがあるのだ。

ゲームソフトの製作はもともと何人もの人々による協同作業だよね。ナツメの側としては、プログラマーはいるけどより良いシナリオが欲しかった。ダイナミックプロ側では、マンガで表現したりないものを別の分野で表現する場を求めていた。だから、そういう2者がお互いに不足なものをおぎないあってゆく『魔浄理子』のプロジェクトは、そんな意味でもまさに理想的な共同製作のカタチであったわけなんだ。

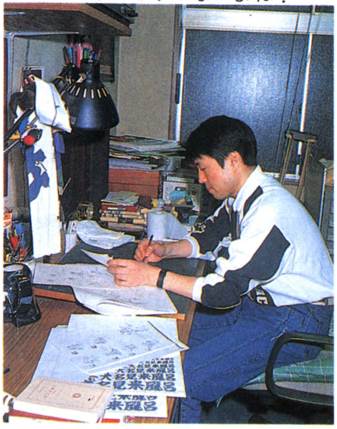

◀槙村ただし氏描きおろしの『魔浄理子』パッケージイラストなのだ


▶こちらは永井豪氏による『キューティーハニー』のパッケージイラスト



「ゲーマーにももっといろんな分野に挑戦して欲しいし、自分も挑戦してゆきたい。たとえばアクションにしたって、動きの追求ばかりでなくもっと+αの楽しみを追求してもいいんじゃないかな」と真剣なまなざしで語る槙村さん。

ナツメとダイナミックプロではまだいくつかの企画をあたためているそうだから、今後とも両者の動きからは目が離せそうにないよね!


▲槙村先生のりりしい仕事姿。この机からつぎはどんな作品が生まれてくるのだろうか

新春場外乱闘

ダイナミックプロは、ツタのからまった由緒ある雰囲気の建物。ここから永井豪氏の『デビルマン』が生まれたんだなあと思うと、あのツタがデーモンのシッポに見えてくる。いつの間にか育っていたそうだから、デーモンが植えつけた可能性だってあるかな(!?)



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

ナツメの美人、平井さんが選んでくれたプレゼントは〝早稲田大学グッズ〟。これは大学構内でないと買えないありがたーい品物。ナニ!? オレ早稲田行ってるからこんなのいらないだって? そんな奴はムシして、こちらは3名さまにプレゼントだ。


さあ! 早大グッズで勉強すれば賢くなるヨ! ゲームもバッチリ上達するし〜。本当!?



▲これがウワサの〝早稲田大学グッズ〟。今年早稲田を受験するぞという人にとってはつよーい味方となるのだ。もちろん、そうでない人にとっても絶対役にたつぞ

56 ふてくされてる直也のそばに、ひとりのスキーヤーがやってきた。「あっ、あなたは……」それはバスの中で通路をはさんで隣りに座っていた美人OLだった。「こんにちは。私は奈美。あなたは?」「オレ、直也っていいます」「ねえ、直也くん。もし良かったら私と滑らない?」美人に弱い直也は即OKした。奈美は林間コースに直也を誘うが……行くのなら95へ。行かないのなら61へ。

第23 CHECK POINT エニックス



エニックスのすぐそばには都庁も移転してくる新宿高層ビル群が——

エニックスといえば、つい、つい、思い浮かべる『ドラゴンクエスト』。でもこの冬は、パソコン・ソフトに注目したい。ミステリーAVGとメルヘンチックRPGの新作2本立てで、パソコン・ゲーマーたちを魅了する！

この冬休みは、エニックスにおまかせ！

エニックスへの取材が、わたしの「ソフトハウスマラソン」初体験。しかも編集者まで「初めて」だと言うので、すっかりドキドキ。ベテラン・カメラマンに道案内を願って、やって来ました、新宿へ。高層ビルが建ち並ぶエニックスは……？　お、ありました、ありました、ほっそり縦長いビルが。

ドアを開け「こんにちわー」と、声をかけようと思ったら、目の前の壁に張り紙。

「ご用の方は、壁の電話で、連絡ください」

ええっと、どこに連絡すればいいんだ？　悩んでいたら、通りかかった女性が、

「どちらへご用ですか？」

声をかけてくれた。ホーッ。会議室らしき部屋へ案内されて座ると、真正面に『ドラゴンクエスト』のポスター。ああん、思い出すと、悔しい！　取材中、このポスターをずっと眺めていながら、なんで、『ドラゴンクエスト4』について、なんにも探りを入れなかったんだろう？

おっとっと、開発部企画課の曽根さんの登場だ。編集者とふたりして「どうぞ、どうぞ」と譲りあって、しばし、沈黙。いけねえ。せっせと聞かなくっちゃ。

「あの一、いま開発中のゲームは？」

やっとのことで話の口火を切ると、おお、これはうれしい！　なんと12月中旬にミステリーAVGとRPGの、一挙に2本が登場するんだって。内容を聞いてみると、謎解きが大好きな自分好みのゲームのようだ。

まずは、ほのぼのとメルヘンチックな味わいのRPGから。

タイトルは『The Old Village Story』。物語の舞台は平和な森の都「ルース」。この都にひときわ大きくそびえる城があり、なかには王様が住んでいる。いまから7年前、王様のたったひとりのかわいい娘は、はやり病にかかり、手厚い看護もむなしく、亡くなってしまった。都中の者が悲しみにくれ、その泣き声は、遠く離れた森の向こう側の「テップル」村まで聞こえてきたそうだ。それ以来、王様は自分の後を継いでくれる子が、ほしくて、ほしくてしかたなかったが、なかなか子宝に恵まれなかった。でも、ようやく念願かない、お妃さまがみごもった——バンザイ！

そんな都の騒ぎも、主人公のシオンには関係ないこと、のはずだった。お母さんとふたりでテップル村に住み、羊を追う毎日が続く。ところがある日「お城に来るように」という王様の命令を、兵士が伝えに来た。

「王様が？　ボクに？」

シオンは森を抜ける支度をし、城へと旅立つ。

戦闘もなければ、根っからの悪者も出てこない、かわいいRPG。イベントをひとつひとつクリアして、少年がたどりつく先は？　たとえば沼で何かの謎ときをすると、そこが花畑になったりするんだ。



これは、オープニングのプロローグ部分の画面。いやはや、これからの冒険が楽しみ……



テップル村で、シオンがガールフレンドのリサリサに話しかけている。カワユ〜〜イ!!

新春場外乱闘

エニックスがAVG『アンジェラス』開発中、ゲームのなかで登場人物たちが呪いに苦しむ日本時間の8時、開発室でも同じ時間にトラブル発生。原因のわからないプログラム暴走やビル内の電圧低下。ゲームが完成したら、なにも起きなくなったけど……ゾーッ。

57 ゴンドラを降りてスキー板をつけるふたり。だが、なんか気まずい雰囲気でギクシャクしている。とりあえず滑り始めるふたりだが、顔は見ないし言葉も交わさない。直也は意地になってビュンビュンとばしていく。そのうち段々と差が開いていくふたり。このまま突っ走っていくのなら26へ。いったん止まって、みゆきが追いついてくるのを待つのなら37へ。

'89ソフトハウスマラソン

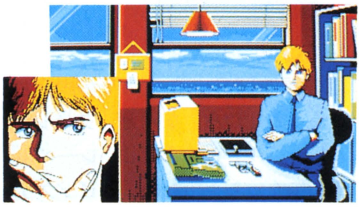
『バーニングポイント』制作快調

「今度のミステリーAVGは、わたせせいぞう氏の絵の気分です」と、曽根さん。開発者の米田さんが見せてくれた画面写真がこれ。なるほど、ちょっと西海岸してるね。主人公はハードボイルドにあこがれる若葉マークの探偵。なんたって、今回が初仕事。はっきり言えば、依頼主も解決を期待していない。なぜかというと……うーん、事件を説明しないとわからないな。発端は、ホテル火災。焼け跡から３人分の死体が見つかり、依頼主の孫娘がその１人と思われたが、奥さんは「この死体は孫じゃない」と言い張る。じゃ、気休めに……と、探偵に依頼。どうせ「なにもあるはずない」ってんで、営業を開始したばかりの探偵に白羽の矢を立てたわけ。ところが……。

ゲームにのめりこめるよう、コマンド表なんて無粋なものはなくしてある。どうしようか悩む探偵のセリフのなかから行動を決定する。また、ヒントはメッセージだけでなく、足音などの効果音や画面中にもある。五感で推理していくのがこのゲームのコツなんだ。



◀開発者の米田さん。シブく暗くなりがちなシナリオを明るくするのに苦労したとか



▲カッコばかりが先行している新人探偵。事務所でたてる捜査方針が大事なポイント



▲セリフはみ〜んな吹き出しのなか。コマンド選択もこのなかから選んで、さあ、行動開始



新春場外乱闘

編集部でレイアウトを切るとき、去年のソフトハウスマラソンを参考にしていたら、なんか、曽根さんって、1年たっても変化がないっ！　んん？　よ〜く眺めてみたら、あれ−？　ジャケットもベストも、同じじゃない！　エニックスさん、給料を上げてください！あ



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

「産地直送プレゼントですかあ？　みなさん、どんなの出してますか」

そう聞かれても、ここが最初に訪ねたソフトハウスだから、返事のしようがない。困ったなああ。何かないかなあ――あっと、新宿といえば花園神社があるじゃないか。おりしも酉の市がたつころだ。酉の市で縁起物の熊手を求め、来年の幸運、商売繁盛を願う。これ、粋な江戸っ子の習性ネ。熊手を産直プレゼントしなくて、なにがあろうてんだァ。

推薦者の曽根さん自身も「商売やってたことがあって、熊手はよく買ってた」そーだ。「読者のみんなに幸運がくるように」と、２名にプレゼントしてくれることになったぞ。シャンシャン。熊手のおかげで来年は「あ、めでてぇなあ！」なのだ。





去年の曽根さん…



いつもまじめな曽根さん。ん？　なぜ左に去年の写真が並んでるかって？　それは欄外の新春場外乱闘を読んでね

58 リフトの揺れが止まってホッとするみゆき。だが恐怖心を味わされたため、直也に対してかなり怒っている。ジョークの通じん女だ……。懲らしめる意味で、もう１回リフトを揺すってやるのなら55へ。みゆきの怒りが治まるまでおとなしくしているのなら65へ。

第24 CHECK POINT
日本ファルコム

第3回全国縦断 関東 1466km 地点 ソフトハウス・マラソン

年末から来春にかけて3本のゲームを出すべく現在奮闘中の日本ファルコム。『ソーサリアン』、『イース』といった人気シリーズの最新作に加え、新システムを導入したAVGというラインナップは豪華そのもの！


昭和記念公園(とっても広い！)内のフンスイ。いいところだよ！

「ファルコムレーベル」設立！

思えば去年のマラソンのときには、『ソーサリアン』が発売直前だったっけ。今年の取材では、その3本目の追加シナリオの取材をすることになったってんだから、ファルコムのソフトがいかにすごいかがわかるよね！


▲井上部長を中心に、ポスターを持ってパチリ！

1年前にすでに完成していた『ソーサリアン・システム』がまだまだ現役バリバリで、しかも隠し球すらたくさんあるんだから……。

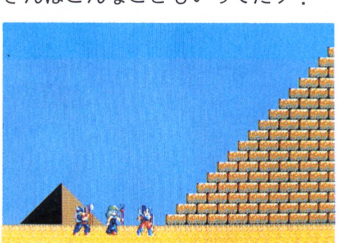
もちろん、『イース』シリーズの最新作だって、ラブコメAVG（？）の『スタートレーダー』だって、開発中の画面を見ているだけでワクワクしてきちゃうデキ。ホント、これは期待するなっていうほうにムリがあるのだ。

で、ファルコムのすごいところはゲーム内だけにとどまらない。その一例が、左の「FALCOM SPECIAL BOX'89」という6枚組の長時間8cmCD。その内容もさることながら、なんと「ファルコムレーベル」という新しいレーベルまでつくっちゃったのにはビックリ。ゲームはモチロン、そこから広がる「ファルコム・ワールド」には、89年も要チェックだぞ！


◀「私の日常」にも登場した加藤社長。おや、机の上には『イース』のLPとコンプが！（うーむ）

シナリオ充実、ソーサリアンチーム

今月の付録でも紹介したように、早くも『追加シナリオVol.3』が発売されちゃうのだ。今回は木屋さんみずからシナリオを書かれたものもあって、いままでの作品とはまたちがったシナリオが楽しめそう。首を長くして待っていようね！『ソーサリアン』の楽しみ方について、木屋さんはこんなこともいってたゾ！


▲木屋さんのシナリオは、プログラムを熟知しているだけあっていろんな仕掛けがあるゾ

「もともと1本のシナリオは、TVアニメの30分に相当するという感じでつくっています。1日に全部といちゃうんじゃなくて、毎週1本楽しむ、そんな遊び方をしてほしいですね。アニメなどは30分しかやらなくても来週まで待てるでしょ？」うーん、なるほどねえ。


▲左から、プログラム兼シナリオの木屋さん、シナリオの五十嵐さん、グラフィックの大浦さん、佐藤さん

さて、ここで開発スタッフからのザンゲです。『戦国ソーサリアン』をSTRが70以上あるキャラでプレイすると「ボスが死んでくれない」という症状が出てくるとか。強力な隠れアイテムをたくさん出しすぎたのが原因だそうです。キミのキャラのSTRもチェックしてみてね！

最後に、木屋さんがにこやかな表情のままおっしゃったセリフを……。「シナリオのなかで、不老不死をはずすことも、殺すことも可能です。つねにチェックしてますから。それをよくおぼえておいてください(笑)」

新春場外乱闘

数あるソフトハウスのなかで、コンプティークネットに入っている人数がいちばん多いのがこの日本ファルコム。木屋さんをはじめ、すぐにネットの話で盛りあがってしまい、なかなか取材にならなかったのだ。モチロン、ライターのNもハマっているため、一緒になってさわいでいたのだが…。

59 下半身が剝き出しになる奈美。これだから好きモン女は楽だ。それにしても奈美の肌はまっ白でとても美しい。アンダーヘアもきれいに手入れされている。直也はゴクッと生つばを飲むと、ゆっくり奈美の割れ目をこすり始めた。そこからは徐々に粘っこい液があふれ出てくる。そして中指の第一関節がツルッと奈美の中に入ってしまった。「あっ……」のけぞる奈美。29へ。

自信まんまん、イースチーム


▲『イースIII』開発スタッフの面々。左から小野さん、樋谷さん、宮崎さん、橋本さん、石川さん、川原さん。

コンプでもおなじみの方が多いけど、改めて各氏の担当から紹介しよう。小野さんはデバックとマップを、樋谷さんはサブプログラム兼アートディレクターを、宮崎さんはシナリオを、石川さんは音楽を、川原さんはシナリオのアシスト兼マニュアルの小説を、そしてご存じ橋本さんはメインプログラムおよび総監督をそれぞれ担当されているのだ。

さて『イース』シリーズといえば、「SOFT TOP 20」のトップに座り続けていることでもわかるように、超人気シリーズ。それだけにユーザーの新作に対する関心もかなりのもの。今回、ゲームシステムが多少変わったけれど、それに対する抗議（？）の手紙も来ているそうな。

「例えば……今回横からみた画面になったんですが、ユーザーさんから『変えないでくれ』という反発があったんです。でも、本質は変わっていませんからやってもらえば『やっぱりイースだ』ってことがわかってもらえると思います」(橋本さん)

心配無用ってワケだね。最後にユーザーがどんな反応をしてくれたらうれしいかを橋本さんにお聞きした。

「『目が点』ですね。『買ってよかった』と思ってくれれば最高です！」


▲だれからも「手元に置いておきたいソフト」といってもらえるよう、現在鋭意製作中！

'89ソフトハウスマラソン

開発好調、トレーダーチーム

まずはスタッフ諸氏の担当部分から紹介しよう。山根さんは原作（ゲームデザイン）とグラフィック、富さんはプログラム、立川さんは御意見番（よーするにゲームを実際にプレイして、いいたいことをいう係。「でもあまりいってませんけど」とは立川さんの談）とデバック、松尾さんはアドベンチャー部分（ん？ほかの部分もあるのかなあ？）の背景グラフィック、そして当チームの紅一点、竹林さんは脚本、シナリオ、そしてゲームのなかに出てくるメッセージの担当とのこと。

さてそれでは、ゲームの内容についてお聞きしよう……と思ったんだけど、なんと、みなさん開発に忙しくて全然お話を聞ける状態じゃなかったのだあ！　うーん、ちょっとだけでもいいですから教えてくださいよお。

「『トレーダー』おもしろいから買うてや」

それじゃわからないってばぁ！


◀後ろ左から山根さん、竹林さん、松尾さん、富さん、そして前に座っているのが立川さん

新春場外乱闘

イースチームのみなさんに、差入れしてほしいものをお聞きしたところ、「メガドライブ」だの「X68000」だというお返事。ひとしきり出たところで、橋本さんが「ユーザーさんからの率直な意見がほしいですね」とキメてくださったので、前の発言をした某氏は思わず「……」。

ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

ファルコムからの産地直送プレゼントは、立川にある雷神堂で売っている手焼きせんべい「立川焼き」の詰合せセットだ。選んでくださったのは「雷神」も出てくる『ソーサリアン』チームの大浦さんです。

「雷神堂に『激辛せんべい』というのがありまして、とうがらしが5ミリくらいの厚さまでまぶしてあるんです。せんべい自体がうすいので、かなり強烈なんです(笑)。みなさんもぜひ試してください。3名の方にプレゼントいたします」



60 ゴンドラは4人乗り。しかもピッチリ詰めこまれるために、乗りたい者同士がきちんと乗れるとは限らない。案のじょう直也も、みゆきと別々になり先に出発することになってしまった。同乗者は髪を赤や緑に染めたスケバン3人組だ。「いやだな」と思いつつも、ゴンドラは出発した。「あんた名前は？」突然、隣りにいたスケバンが直也に話しかけてきた。18へ。

第3回全国縦断 関東 1555km 地点 ソフトハウス・マラソン

第25 CHECK POINT B.P.S.

ただ上から落ちてくるブロックを積み上げていくだけのゲーム『テトリス』。単純だけれども、世界中の人をとりこにしてしまった中毒性は、日本でもブームを起こしそう。それを画策しているのは、ビー・ピー・エス!!

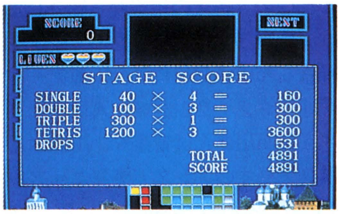

鴨居駅前の夜景。ビー・ピー・エスはここからすぐのところにある

この冬、ロシア民謡が日本中で聞かれそう？

現在編集部でいちばんはやっているゲームが『テトリス』。それもふだんあまりパソコンの前に座ることのない女性陣がおもしろいようにハマっているのだ。モチロン男性陣もそう。ちょっとでも時間が余ったら、すぐに『テトリス』。ホントはとっても忙しいけど、気分転換に『テトリス』。徹夜明けで眠くなってきたら『テトリス』。入れ替わり立ち替わり、いいワケはどうでもいいからとにかく『テトリス』、てな状況。ひどい（？）ときには、あっちでMAC版『テトリス』、そっちでMS-DOS版『NLITH』（パソコン通信のPDSで、『テトリス』みたいなゲーム）、そしてここではX68000版の『テトリス』と、もうどっちをむいても『テトリス』だらけなのだ。まったく、みんな仕事しないでハマっちゃってて、大丈夫なのかねぇ？



▲ブロックを横一列に並べればその段はクリア。25段クリアで1ステージクリアだ



▲ステージをクリアしたところ。高スコアを狙うなら一度に複数段のクリアに挑戦だ

ところで、右ページを見てもらえば分かるように、このゲームには©がいっぱいついている。これは、ロジャース社長（下の写真に写っているのは社長の弟さん）がヨーロッパで『テトリス』の存在を知り、版権を取るべくソ連へ渡り、さらにイギリス、アメリカを行きつ戻りつしながらやっと手に入れた日本での販売権、その証し。©のひとつひとつにたいへんな苦労があったんだよね。

そんなソフトだけに開発のほうも力が入っていて、取材したときにはほぼ完成した状態だったのだ。さらには7機種で同時に発売という、すごいことまでやってくれた。これにはみんな（X1ユーザーさんは残念だけど）大感激じゃないかな？

さてさて、『テトリス』以外のソフトはどうなんだろう？ どうやらRPGとSLGのオリジナルゲームを企画しているというウワサをきいたけど、いかんせん情報不足。ただ「神話」に関する本をスタッフが買っていたとの証言は得られたので、なんらかのプロジェクトが動いているのは確実のようだ。移植ゲームについては、確かな情報が入手できたので報告しておこう。それは98版に移植が決まった『アーコン』。Amiga版に近いタイプになるとのこと。もちろんジョイスティックに対応しているのでバトルシーンも楽々操作できちゃうぞ！（それでも負ける人は、自分のウデが悪いんだからね）発売は来年そうそうになる見込みだ。こちらも楽しみにしててね！



▲後列左から名越さん、ラザフォードさん、ロジャースさん。前列左から坂本さん、小関さん

新春場外乱闘

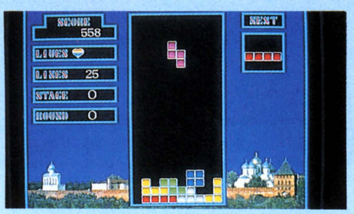
コンプで仕事をしているカメラマンのほとんどは電車を足代わりにしているが、今回一緒に回ったカメラマンのN氏は愛用のバンでどこにでも現れる。車でつぎの取材先に行けるのは楽でよかったが、車の中で取材ノートをまとめていて、酔って気持ち悪くなってしまったのは私です。

61 「林間コースはつまんないからな～……」「そんなことないって。行こうよ」奈美はしつこく誘う。そのうち直也の目に、遠くで滑っているみゆきの姿がとまる。奈美の誘いを断って、みゆきを追いかけるのなら88へ。奈美と共に林間コースへ行くのなら95へ。

'89 ソフトハウスマラソン

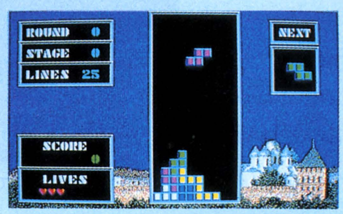
業界初？ 7機種同時発売

X68000版



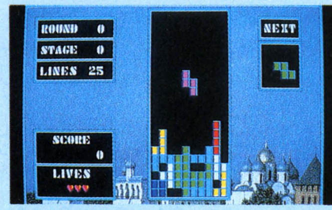
つぎに落ちてくるブロックを表示する部分以外はすべて、左上に配置されている。６種類のボイスでしゃべってくるゾ！

PC-9801版



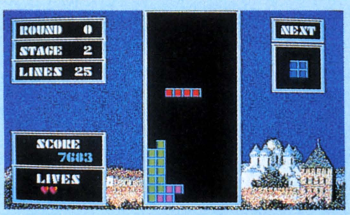
ラウンド数、ステージ数、ステージクリアまでに消す必要のあるライン数のみが左上に配置されている、オーソドックスな画面構成

FMR-50版



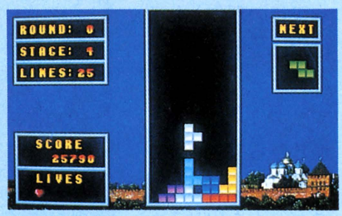
画面構成は、98版と同じオーソドックスなタイプ。細かいことをいえば、ハート（ライフ）の位置が他機種とはちょっぴりちがう

PC-8801版



正直いって、今回写真で紹介した機種の中ではいちばんグラフィックが弱い。でもゲームをプレイするぶんには全然気にならない

PC-88VA版



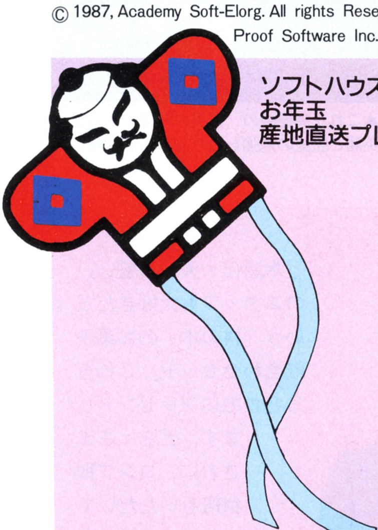
全機種のなかで、いちばん自己主張が激しい（？）のがこれ。ブロックの光沢といい、背景のキレイさといい、ハートの鼓動といい、スゴイ

MSX2版 FM77版

今回残念ながら画面写真をお見せできなくてゴメンナサイ

X1版

発売は他の機種より遅れるものの、ちゃんと開発中です。X１ユーザーは楽しみに待っているようにね！



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

ビー・ピー・エスからのプレゼントは、ロジャース社長のサイン入りビニールバットと、「イエス」、「エイジア」などのアルバムジャケットのイラストでおなじみのロジャー・ディーン↘



↖（あちらでは超有名！）の直筆サイン入り『スーパーブラックオニキス』ポスターをセットで１名に（とっても貴重なものです）、上の「ビー・ピー・エス３点セット（スタッフ用ペーパーホルダー、クイズつき『テトリス』ちらし、『スーパーブラックオニキス』ちらし）」を３名の方にそれぞれお贈りします。



▶左の方が吉田さん、右の方が南都さんです

新春場外乱闘

『テトリス』を毎日やりこんでいる人が多いだけに、ビー・ピー・エスのスタッフはいずれも上級者ばかり。ロジャース社長などは、ファミコン版を仕事の合間合間にプレイし続け、なんと22万点もだしたとか。しかしその記録も塗りかえられてしまったというのだからまさに驚き！

62 しかし奈美もしぶとい。上体を起こすと、いきなり直也の股間に頬ずりをしてくる。それをまた引き離す直也だが……、奈美の物欲しそうなイロッポイ目つきを見てると、ついついポコチンがズキンとうずいてしまう。しょうがないので応じてやるのなら49へ。そんな挑発には負けないと、奈美を蹴り飛ばすのなら10へ。

第 26 CHECK POINT
光　栄

われわれが取材に行ったのは、ちょうど『水滸伝・天命の誓い』の発表会が行われた日。その様子は下のコラムでも紹介しているので、さっそく襟川社長からお聞きした、光栄の今後の予定について紹介していこう。



並木道を大学生が歩いていく……。日吉はこんなステキな街なのだ！

これからも自社開発のソフトで勝負します

まずは年内の発売予定から。今号のレビューページでも紹介している『信長の野望・戦国群雄伝』と『水滸伝・天命の誓い』は、どちらも88SR版のみ年内に発売されることが決定している。どちらにもサウンドウェアと呼ばれる、ゲームミュージックを収録したCD付きのソフトも発売される。いままでのカセットテープ版よりも、より音楽に力を入れたのがわかるでしょ？　モチロン、順次98や88、X1ターボ、FM77、MSX、MSX2、そしてX68000などにも移植される予定なので、各ユーザーは楽しみに待っていてほしい。

来年の新作としてはSLG、そしてビジネスゲーム関係を出すとのこと。「もしかしたら来年ギリギリに新しいジャンルのゲームを出せるかもしれません」とのお話も聞けたから、気長に待っていよう。

いま、光栄には中国からの研修生4名とアメリカからの研修生2名が来て勉強をしている。彼らが母国に帰り、彼らのつくったゲームが逆上陸してくるかもしれない（可能性は大）。うーん、これまた楽しみだね！

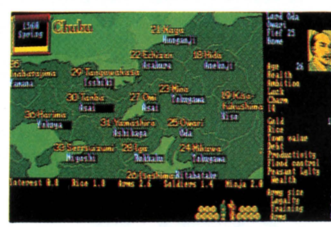

▲やわらかな物腰のなかに、熱い情熱が見えかくれする……襟川社長はそんな方だ

光栄の新作発表会レポート

11月のとある日、『水滸伝・天命の誓い』の発表会が行われた。ゲームの説明や実演などを見ていると「自信あり」という意気ごみが感じられたゾ。






▲これが英語版の『信長の野望・全国版』。英語と歴史の勉強をしちゃおう！(98用)

新春場外乱闘

光栄さんといえば、社員のマナーがしっかりしているソフトハウスとして有名なところ。ここの左下にある産地直送プレゼントの撮影時に、モデルとなった金丸さんの身だしなみや、お菓子を持つポーズなど、こと細かにチェックする襟川社長の姿に、おもわず納得してしまったのでした。

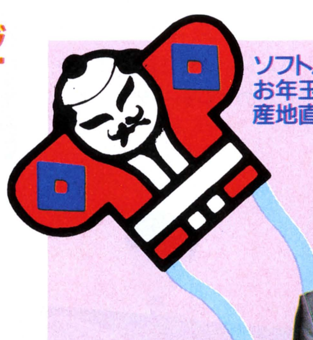
10周年記念プレゼントキャンペーン

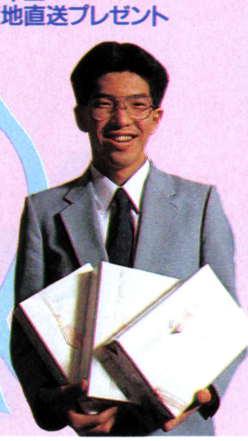
現在、光栄では創立10周年を記念して、賞金総額が300万円という一大イベントを実施中。下のクイズの答えと住所、氏名、年齢、TEL、希望の光栄ソフト名（機種名を明記の事）を官製ハガキに書いて、光栄まで送ると、豪華賞品（PC-9801RX2やX68000など）が抽選で当たるのだ！　これは応募するっきゃないね！

クイズ：光栄歴史三部作のタイトルは？　（商品名をお答えください）

「　？　」「　？　」「　？　」

ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント




▶プレゼンターは営業部の金丸さんです

『水滸伝・天命の誓い』のスタッフも大好きだという「桃の木」のお菓子詰合わせセット。これを3名の方にプレゼントします。どさくさまぎれに、コンプ取材班もいただいてきたのですが（強奪したワケじゃないからね！）、本当においしかったですよ！

「やめんか！　この色情狂！」直也は奈美を突き飛ばした。奈美はしばらくボウ然としていたが、やがてシクシクと泣き始めてしまった。「酷い……酷いわ、色情狂だなんて。私はほんとにあなたのことが好きだったから……うぅっ……」ヨヨヨ……とばかりに床に泣き伏す奈美。女の涙にゃ弱い……。しぶしぶ応じてやるのなら49へ。それでも断固拒否するのなら62へ。

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 関東 1568km地点

第27 CHECK POINT ハートソフト

ハートソフトの新作は「食前酒」、「オードブル」、「スープ」といったオシャレな名前のついた全13章からなるゲーム。これだけでどんなゲームか想像ついたら、きっとキミは本が好きな人なんだろうね！



ハートソフトのあるクインビル屋上から港を眺めたところ

'89年、ハートソフトはAVGで勝負！

上にも書いたように、ハートソフトはこれからAVGに力を入れていこうとしている。もちろん新年号の発行と前後して発売される新作ソフト（98版のみ。88版、MSX 2版は'89年の発売予定）もそう。ちなみにこの作品がAVG初挑戦作品なのだ。

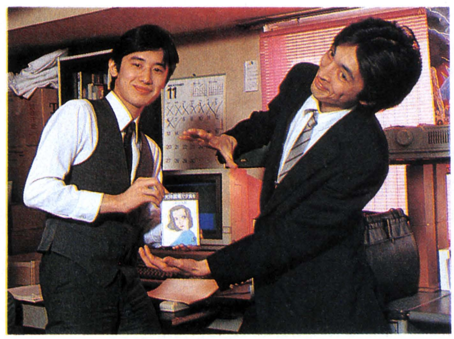
それでは気になる新作ソフトを紹介しよう。タイトルは『死体置場で夕食を』。これを見てピンときた人もいるんじゃないかな？ そう、これは赤川次郎さん原作の小説をゲーム化したものなんだ。プレイヤーは主人公の紺野芳子という女の子（?）になって、否応なしに巻きこまれる連続殺人事件に敢然と立ち向かうってワケ。ただ主人公の芳子は、実をいうと新婚旅行の真っ最中（つまり人妻）。しかもダンナの洋一はいきなり失踪しちゃうんだからもうたいへん！ 殺人事件の捜査をしようにも、ふつうの人妻にできることなんてたかがしれてるし……。

このゲームのなかに登場する人物はそれぞれ行動パターンをもっており、同じ家のなかにいても時間によって会えたり会えなかったりする。つまり運が悪い人はなかなか事件が進展しないってこと。おまけにこのゲームには時間制限までついているから、へんなことばかりしていると時間切れ＝ゲームオーバーなんてことも……。

メインプログラム担当の安田さんも、グラフィック担当の北里さんもシリーズ化に向けて意欲マンマン！



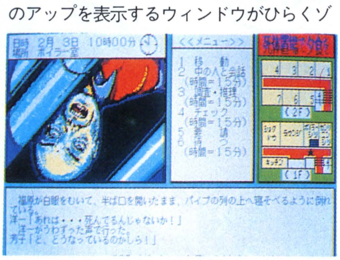
▲右がこのゲームの主人公、紺野芳子。左にいるのがダンナの洋一



▲左の原作をもっているのが北里さん。右が安田さん



▲登場人物と会話をすると、その人の表情のアップを表示するウィンドウがひらくゾ



▲第一の犠牲者が！ 行動を起こすと、画面中央のメニューにある時間だけ消費する



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

横浜名物、中国銘菓だ!!



推薦者の安田さん、しばらく悩んだあと、「ここはやっぱり、横浜中華街のお菓子に決まり！」というわけで、中国銘菓の詰め合わせを3名の方にプレゼントします。



新春場外乱闘

どうもコンプはハートソフトとは相性がよくないみたい(!?)。というのも、今回取材におうかがいしたとき、3人の方しかいらっしゃらなかったからなのだ。もっともこちらの一方的な事情によって、取材する日を変更していただいたので、悪いのはこっちなんだけどね(すみませんでした)……。

64 「雪中SEXってのもいいかもね」直也もスキーパンツを脱いで、ポコチンを露出した。奈美は大木にもたれ、股を大きく開けて直也を誘う。「いらっしゃい、坊や……」割れ目をなめにいくのなら70へ。胸を責めにいくのなら92へ。

'89新春 すちゃらかゲーム大会

ゲーム狂必見 シークパズル あ〜



ゲームの遊び方

このォ〜キャラァはァ〜、いつか見たキャラー♪　と、いうわけで懐しくも勢ぞろいしたパソコンゲームのキャラ、モンスター、アイテムなどなど！　アイツも、コイツも、そしてコイツも！　あ一今もよみがえる、あの苦悩の日々。題して！『あーら見てたのね！』。すちゃらかゲーム大会第3弾は、パソコンゲームシークなのだゾ。拍手パチパチパチパチ！　さて、このパズルはタテ、ヨコ、ナナメとシークワード（絵合わせ）の要領で、同類のキャラをつなげていき、マスの中に隠されたゲームを見つけるのだ。もちろん、つながるのはまっすぐだけ。くの字やコの字に曲がったりはしないゾ。1つのゲームに関連しているキャラは、最低では2マス分。最高では9マス分のものもあるのだ。スッゴイ！(編何がスッゴイんだョ)そして、全てをさがし終ったあとに残る、何にも入ることのできないキャラを合わせると、ある、ひとつのゲームになるのだ。そのゲームとは、何なのか？　それを当ててもらうってわけだ。まァ、ゲーム狂といわれるほどくわしければ、こんなパズルは朝メシ前…いやタメシ前ともいえるだろう！　あっと、それからひとマスのキャラは、2つのゲームには重複しないからそのつもりで（あたりまえでしょ編）。さァ、隠されたゲームを見つけ出すのよォ〜！　ホッホッホッホ！

パズルの答は254ページ

65 やがてリフトは終点に着いた。だが、みゆきはまだ怒っている「みゆきちゃん」と直也は声をかけるが……、バシーン!!　返ってきたのは強烈なビンタだった。「あんたなんか大っ嫌い!!」みゆきはそう言い残して滑り去って行った。あ〜あ、嫌われちゃった……。END

ゲームデザイン／イジワル・デイヴ

ら見てたのね!!



66

奈美は大木の方に向き、幹に両腕を回した。そして大きなお尻を直也に突き出した。「バックからやって」奈美の誘いに応じる直也。奈美の腰をつかんで、背後から狙いを定める。そして一気に！　ズブズブ……「あ〜！」根元まで挿入されたポコチン。直也がゆっくりと出し入れを始めると、奈美は悶え狂った。激しく突きまくるのなら81へ。ゆっくりじっくり突いていくのなら76へ。

第3回全国縦断 東海 1826km地点 ソフトハウス・マラソン

第28 CHECK POINT T&Eソフト

尾張名古屋は城でもつ。名古屋のゲームソフト業界はT&Eでもつ。期待してやってきました！　新作AVG『サイオブレード』はもちろん、新しい3Dゴルフや、ハイドライドの今後まで、ぜひ、ぜひ、聞かせてくださいな。



金のしゃちほこで、全国に知られる名古屋城。門の前から、パシャ！

T&Eスタッフの口の固さは、超一流です!?

「なごやー？　泊まりで？　いいなあ」「うまいもの、いっぱい食えるんだろ？　おみやげをしっかりもってこいよ！」そんな編集部のみんなの声を背に、今回のソフトハウスマラソン初の旅行取材へと旅立ちました。しっかしねえ、朝7:12発の新幹線に乗るためには、5時台に起きるんだよ。つらい！　と、まあ、ブチブチ言いながら、やってきました、名古屋まで。

T&Eの取材部隊は、先月HOW TO WINの取材に来たのと同じ女性トリオ。2度めということで、なんとなく気分もリラックス。前回は名古屋名物みそかつを食べ、「名物にうまいものなし」という格言があてにならないことを発見したのですが、今回はさあ、どの名古屋名物に挑戦しようか、早くも気持ちは夕飯のほうへ。いいかげんなライターで、ごめんなさいね、よぴかぱさん。

そうなんです。迎えてくれたのはコンプネットでは「よぴかぱ」の名でおなじみの吉川さん。ネット上でいつも仲良くおしゃべりしているライターはつい、くつろいでしまっていた。と、その時、(編)が、鋭い突っ込み。「今日は内藤さんは？」「出張で…」「え？　逃げたんですか？」「いやあ、そんな…」それから、しばしハイドライドに続く作品の情報を手に入れるべく闘志を燃す(編)対吉川さんの攻防が続いたのです。でも、「しゃべっちゃいけないことは、耳に入れない」作戦を取っている吉川さんの勝ち。知らないものは、いくら責めても話せないもんね。しゃあない、それでは、まず発売を間近に控えた『サイオブレード』から、話を聞きましょ。ところが、こちらの開発をしている中島さんがまた、なかなか口が固い。以前、某雑誌にエンディングまですべて暴露されて、ゲームの後半をつくり直したという苦い経験のせいもあるのだろうけど。とにかく、ちょっと突っ込んでも、「これはゲームのポイントの部分だから…」と話してもらえない。「書いちゃいけない部分は書きませんから、教えてください。正しく知らないで、勝手な推理と予測で、ウソを書いちゃったりしたら、かえってまずいでしょ？」説得に説得を重ね、少しずつ情報を聞きだしました。詳しくはHOW TO WINを見てね。取材の間は緊張していた中島さんも記念撮影になったら、リラックス。その安心した笑顔が印象的でした。



▲中央が中島さん。取材を終えたら、ホッ



▶音楽担当の長谷川さん。彼のデスクには楽器がいろいろ



▲『サイオブレード』宇宙編担当プログラマーの西脇さん

サイオブレード大好評発売中



▶宇宙編からラブシーン公開。中島さんの検閲済み！



▼地上編は男ばっかりでむさくるしいなあ。野性味はあふれてるんだけど

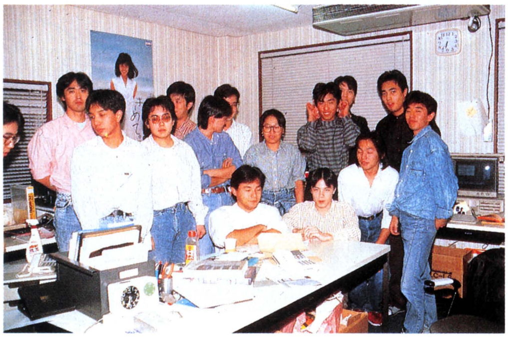
新春場外乱闘

『サイオブレード』を中島さんの説明つきで見ていたときのこと。脱出のシーンで「車の×××を見ないと捕まるんですが、テストしたら、8割の人は見まし…」と言ったとたん、実演してくれたプログラマーさんが、「あっ、見るの、忘れた！」。絶妙のタイミングに、全員爆笑でした。

67 ようやく滑降はストップしたが、みゆきは気絶していた。あたりに道はないし、少し吹雪いてもきてる。そこで直也はみゆきを背負い、近くの山小屋へ避難することにした。だが、小屋の中も寒い。このままでは死んでしまうかも……。直也はちらっと、横たわっているみゆきに目を向けた。ウェアを着たまま抱き合うのなら43へ。裸にして抱き合うのなら79へ。

新作が、続々、出てくるぞー！

'89ソフトハウスマラソン


▲開発スタッフが全員集合すると、フレームからあふれそう！

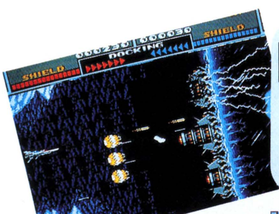
できるだけ、となりのチームのことは知らないほうがいいと聞いて、「？」。これは、そのほうがバグ取りの時、純粋にゲーマーの心理でゲームをやれるからなんですって。なーるほど。そういうチェックを通過していれば意地悪すぎて解けないといったゲームは生まれないわけね。

考えてみると、T&Eのゲームって、ジャンルがじつに幅広い。シューティングあり、ロールプレイングあり…。しかも、それぞれに評判を取っている。これはなかなかすごいことです。それを支えているのが、この写真の開発スタッフたち。いやー、なかなかの多人数ですね。それぞれゲームごとにチームがあるようです。

さて、『サイオブレード』以外の新作もいろいろ開発中でした。紹介しましょう。もう、はまっている人もいるかな？　『レイドック２』。MSX２＋初対応ソフトの１本として発売され、横スクロールが加わったぶん、よりスリリングになっています。ここで、すごいニュースをひとつ。このゲームにはキャラクター・コンテストが用意されていて入賞者には、なんと、非売のパロディ版がプレゼントされるんだって。タイトルは、『あーぱーみゃあどっく』。

レイドック2

横の動きもスムーズに、すっごい迫力で展開される宇宙の戦いだ。前作をプレイしなかったキミも、今度こそ、絶対、買い！






▶ゴルフも勉強した加藤さん

3Dゴルフ（仮称）

春に発売が予定されているのは、『3Dゴルフ（仮称）』。以前出した、このタイトルのゲームとはシステムから違います。いまは、これぞ本物の３Ｄといえるリアルなボールの軌跡に、苦労している最中。斜面でボールが跳ねれば、その動きはムチャクチャ、ややこしいわけなんだね。開発者の加藤さんは、ベクトル解析など、わたしならタイトルを見ただけで頭が痛くなるような本をたくさん読んで勉強してました。

『ハイドライド３・SV』（PC98版）は、12月末に発売予定。でもよぴかぱさんいわく、「今年出るといいですねえ」大丈夫かいな。スペシャルバージョンと名のるだけあって、ボスキャラも増え、オープニングも変わるそうです。㊞が、粘りに粘ったのですが、ついに写真も手に入れられなかったの。残念！

新春場外乱闘

「このシーンは載せないでください」。中島さんの検閲を受けつつ、『サイオブレード』を撮影。ところが、撮影用に画面をストップさせてくれてた中島さん、言葉とは裏腹に、撮影してはいけないシーンもストップさせては、「はい、どうぞ」「あれ、いいんですか？」「あっ、いけね」



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

名古屋名産「ゆかり」を5名様にどーぞ

「ゆかり」は、坂角という店のえびせんべいです。

名古屋には、タモリが名古屋をからかうときに言っていたエビフライをはじめ、えびを使った名産品が多いみたい。伊勢がひかえているからかしらねえ。このえびせんべいも、えびの風味が高く、スナック菓子とは、味に格段の差。コンプティーク編集部でも人気で、よぴかぱさんは東京へ来るたびに、おみやげに持ってきてくれています。今回の産直プレゼントにも迷わず、これを推薦。豪華４袋入りの箱を５名様に！




▲栄養満点「えびせんべい」。おとうさんにはビールのおつまみで♡

68 久美のあそこはすごく締めつけてくるので気持ちいい。膣の内部がクニクニと動めくのがなんともたまらない。まさに名器！それにしても、これが中学生とは末恐ろしい。直也は出し入れを開始するが、あまりの締めつけ、快感にすぐにイキそうになってしまった。そのとき、コンコンとドアがノックされた。最後までいくのなら91へ。いったん逃げるのなら96へ。

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 東海 1863km地点

第29 CHECK POINT マイクロキャビン

人気マンガは見逃さないマイクロキャビン。今度の新作は、あの『ホワッツ　マイケル』だ。この話題をはじめ、『めぞん・完結篇』のX68000版の驚くべきバージョンアップ、噂のRPG『サーク』などうれしいニュース満載！



マイクロキャビンに行ったのはF-1予選前日。近辺風景も鈴鹿にキマリ！

四日市名物はマイクロキャビン受付嬢の笑顔


▲1階がショップで、このお姉様たちが迎えてくれます。四日市に行ったら、ぜひ、寄りたいですねえ

朝6時前に起き、半分眠ったまま東京駅へ。編集部に行く時の癖で中央線のほうへ歩きかけ、おっとっと。新幹線のホームに着き、「ん？」編集さんがくれたメモを見ると、待ち合わせは改札だ。いっけねえ！　出発からネボケていてはいけない、いけない。

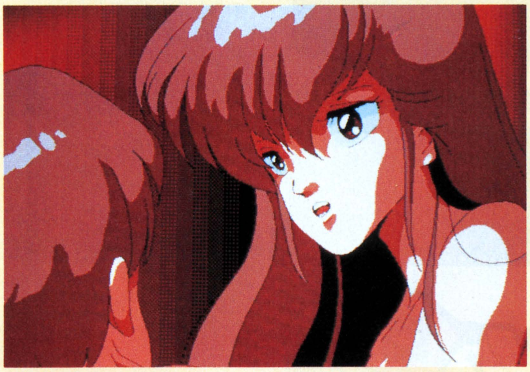
気をひきしめて、四日市の駅に降りたつ女3人連れの取材班。少しは色気も添えようと、駅のトイレでお化粧をすませ、いざマイクロキャビンへ。

わーお！　サン然と輝く白亜の本社ビル。そして扉を開ければ美しい受付嬢がニッコリと。（ま、負けた…）おもわず心の中でつぶやく３人であった。マイクロキャビンの面々は、こういう綺羅（きら）の環境で次々とAVG人気作をつくっていたわけやね。

『めぞん・完結篇』X68000版は響子さんがしゃべるのだ！

「いま、ピリピリしてるから、話すかどうか…」大津さんに釘をさされ、恐る恐る開発室へ。でも加藤さんも、伊東さんも気持ちよく取材に応じてくれました。

他機種よりグラフィックで苦労するのに、できた絵が変わらないと悩んでいたけどとんでもない！　色っぽい響子さんが、ス・テ・キ。オープニングは新たな絵も加わり、ロードショー風に幕が開く、ひとひねりした趣向。さらにBGMも２曲増え、ゲーム中、わずかな例外を除き、ずっと音楽が流れます。その例外とは…響子さんがしゃべる間。なんとX68000版では、TVや映画と同じ声で話すんですって。ずるーい！　「他機種のユーザーから怒られそうで」。そのとおりです！


▲「あたしね、ずっと言えなかったことが…」響子さんの声が色っぽい！


◀キャッホー！　おめでたーいシーンもにぎやかに、カラフルに！


▶行け、五代！ふたりのハッピーエンドを諸君、手伝って


▲加藤さん、お忙しい中、ありがとう！

◀「女性の取材なら」と、伊東さんも登場

新春場外乱闘

無事取材を終え、四日市から、次の目的地名古屋へ向かう特急に乗り、座れて、ホッと一息。と、突然、編がスックと立ち上がった。「わたし、次の駅で降ります。」「えっ？」なんと取材ノートを忘れたのでした。自転車で駅まで届けてくださった大津さん、編がご迷惑をおかけしました。多謝。

69　直也は再び小屋の外に出ると、今度はバケツで雪をすくって持ってきた。「びっくりして目を覚ますかもね」そう言って、直也はバケツの中の雪をみゆきの裸体にふりかけた！　だが、みゆきは白目をむき、全身を大きくけいれんさせたのちガクッとしてしまった……。「みゆきちゃん！」直也は抱き起こすがもう遅い。みゆきは心臓マヒで死んでしまった……。END

ポッポを探しに、マイケルの冒険が始まる

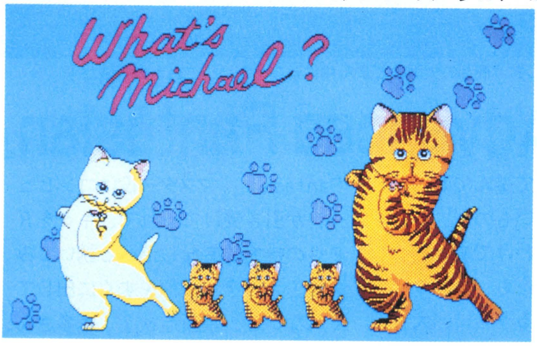


▲ごぞんじ、恐怖のニャジラじゃ。でも、なぜか、ファンも多いのよね

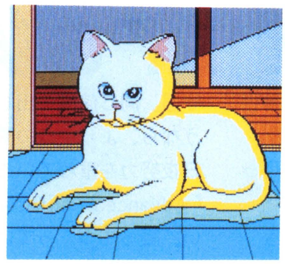
さすが目のつけどころが違いますね。『ホワッツ　マイケル』がＡＶＧで出るとは思わなかった。12月末の発売が楽しみ。豪華メンバー総出演の予定。話は、マイケルの奥さんポッポが姿を消し、マイケルが探しまわるというもので、結局、じつはポッポは…。この先は、読者には教えてあげない。でも、とにかく、かわいくて、ハッピーなエンディングは間違いなし！　大津さんの次の夢は、「ぼのぼの」のゲームを作ること。ぜひ実現させてほしい！



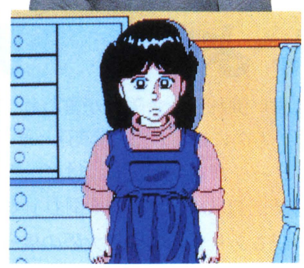
◀営業に、開発にと、いつも大忙しの大津さん、ごくろうさまです



▲マイケル一家のそろい踏み！　おっと、今回はサンプル画面ですね



▲これがポッポ。どこに行ったの？



▲もちろん、人間キャラも出演します

ウワサのRPG『サーク』だよ。でも詳細はまだナイショなのだ！

名前が先行してた『サーク』。今回、説明を聞き、発売の遅れにも納得。とにかく凝ってる！　たとえば建物の陰に主人公が入れば影がちゃんとつく。しかも体半分入っていれば、影も半分という具合い。これだけ細部に凝れば時間もかかるはずです。



▲『サーク』を開発している、凝り性の面々です

恥ずかしがりやさんたち 引っぱりだして、ハイポーズ！



▲非常階段にて。「うちのスタッフは暗いんです」。そうかなー？　大津さん、わたしにはどうしても、そう思えませんでしたよ！



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

鈴鹿から豪華F-1セットを1名様にーっ!!

取材陣が行った日がよかったんですねえ。Ｆ-１の気分が盛り上がってたから。鈴鹿は、マイクロキャビンからは、目と鼻の先。こんなそばで、世界的イベントが行われるとあっては、マイクロキャビンのスタッフも出かけずにはいられませんよね。Ｔシャツ、プログラム、ハンドタオルの豪華３点セットを幸運な１名にプレゼント！



◀当選者は、マイクロキャビンにお礼の手紙を絶対に書いてね!!



▲「見てください！　この立派な本社ビル」とさす大津さん

新春場外乱闘

マル勝の編集さんがF1を見に行くのに宿が取れず、取材班の部屋に泊めてくれと申し込みがあったの。こっちは女3人。むこうは男6人。丁重にお断りしたが、その夜の2時過ぎ、しつこいノックの音。「まさか？」ひとりで起きてたわたしがドアまで行くと…、なーんだ、隣の部屋でした。

70

直也は奈美の股間に顔をうずめるや否や、中の愛液を吸い取るかのごとくしゃぶりまくる。舌先が割れ目の中に侵入し、膣の内壁をなめまわす。大きくむき出されたクリトリスをベロッとなめ上げて刺激を送る。「あ〜、すごい、すごいわ〜」興奮した奈美は、直也の後頭部を抑えつけて失禁した。ベチョベチョになる直也の顔。怒るのなら84へ。うれしいなら94へ。

第3回全国縦断 関西 1904km 地点 ソフトハウス・マラソン

第 30 CHECK POINT

クリスタルソフト

去年のソフトハウスマラソンによれば、夏に発売予定だった『Advanced Fantasian』はいったいどうなったのか？ 厳しい追求をせんものと、腕にしごきをかけて来たぞ、大阪へ。さあ、さあ、さあ、どうなってるの。



名にしおう商都、大阪のどまん中にそびえたつ、これが大坂城だ！

いよいよ発売！RPG『Advanced Fantasian』

「食い倒れ」の大阪とか言われ、うまいものには目がない“浪速っ子”のイメージがありまんな。けど、この言葉、ほんとは「クイ倒れ」という説もありまんのや。大阪の橋っちゅうのは、お役所がつくらんと、市民がつくってるもんが多いんでっせ。洪水で流れるたびに、地元の商人は橋のクイに出費して、それで倒産。これを「クイ倒れ」って言いましたんや…。以上、タクシーの運転手さんからの受け売りでした。東京生まれのわたしの関西弁は、かなり怪しいものがあるけど、ごかんべん！

まあ、この話からもわかるとおり、大阪の商人は、決してがめつくはない。利益の消費者還元を昔からしてきたんです。もちろん、クリスタルソフトも大阪商人の精神を受け継いで、ユーザーへのサービス精神がおう盛。同じ値段を出して遊んでもらうなら、より中身の濃いものを、と日夜努力を重ねているわけです。で、『Advanced Fantasian』も、ついつい、凝ってつくっているうちに、大幅な発売遅れとなってしまったんですねえ。このゲームは、ボードゲームRPGファンなら、絶対、夢中になること請けあい、なんたって、プログラマーの本多さん自身が、熱狂的ボードゲームRPGオタク。ボードやアクセサリー類のコレクションも本格的。お気に入りは、「クトゥルフ」だって。「オレと同じ！」と思ったキミは、もう、このゲームにはまったも同然であーる。本多さんは、コンプティークで大人気連載中の、「ロードス島戦記」を書いてる水野良さんや安田均さんとも、ゲーマー仲間。月に2度は集まってプレイし、うち1度は泊まり込み。この入れこみようが、ゲームにもクッキリと出てました。ボードゲームRPGをプレイしたいのに、仲間がいない、マスターをやってくれる人がいなくて困ってる、とりあえず雰囲気を味わってみたいな、そんなキミたち、まずはやってみてください『Advanced Fantasian』。マスター役はコンピュータが引き受けてくれて、キミをRPGの魅力的底なし沼へと誘いこみます。えっ？ 続編をすぐに出してくれないと、禁断症状？ 本多さん、後はよろしく。



▲本多さんの机に広がる、このボードゲームRPGコレクションを見よ！



▲まずは、クエストを請け負いにいこう



▲酒場で、しっかり情報を集めるべし



▲襲撃されたばかりの馬車発見。どうする？



▲ダンジョンだ！ さあ、敵陣へ乗り込もう

新春場外乱闘

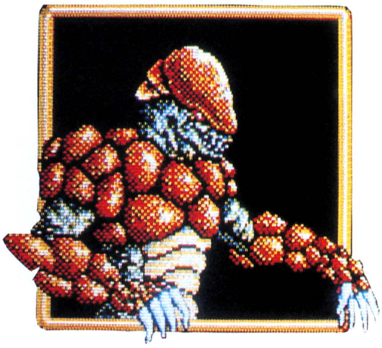
パソ通もやってる本多さん。先日、某ネットに入ると、『Advanced Fantasian』のボートができていて、びっくり。まだ発売前なのに、と見ると、もっぱら話題は「いつ、出るのか」。ゲーム仲間の水野さんたちに見られて恥ずかしくないものを、の気持ちはわかりますが、早く出してください！

71 「みゆきちゃん、落ち着いて！ こうしないと死んじゃうんだよ」「えっ？」暴れるのをやめたみゆき。「オレたち遭難しちゃったんだよ。だから、こうしないと凍え死んじゃうんだ」必死に説得する直也。でも、その効果はあったようだ。みゆきはニコッと笑うと体の力を抜いた。「ごめんね。私、誤解してたみたい。でもね、直也くん……」みゆきの頬が赤らんだ。99へ。

『クリムゾンII』は来春、発売予定！



わたしが初めてヒントなしに解けたＲＰＧが『クリムゾン』。でも決してやさしいゲームじゃなかったよね。だって「お助けコーナー」に質問が多かったもん。つまり意地悪なひっかけがなく適度の歯ごたえの謎がたっぷり。全体的に、ゲームバランスが抜群。クエストをこなすうち、自然と次のクエストにむかえるレベルに上がり、経験値稼ぎだけの戦いはほとんど必要ない。さらによかったのは操作性。ファミコンＲＰＧを経験してると、コンピュータはたるい。装備を変えるのにいちいちキャンプ、アクセスでたっぷり待たされる。あれをなくしただけでも、革命的！　ドラクエの真似なんて言われて、めげないで。新作では、コンピュータならではの工夫がいろいろ。おもしろいのはパーティのメンバー４人が、パーティに加わる前をプレイできること。つまり、４つのショートストーリーと、さらに主人公がメンバーを探しだし、最終クエストへ向かうメインストーリーひとつの計５つの話が楽しめる。これはなかなか豪華。モンスターもビッグになって、ほら、左の写真を見てください、額ぶちからはみだしちゃったよ！



'89 ソフトハウスマラソン

もう１つのＲＰＧ新作制作室にこんちわ！



こちらの新作は、まだ顔がない。そこで制作者の鴻野さんに登場してもらいました。『バトルゴリラ』で近代戦争を勉強した彼がつくる新作はどんなのかな？　乞う、ご期待！



▶いままでのゲームのパッケージイラストを背に、手に、ポーズ！

新春場外乱闘

クリスタルソフトで、会議室に案内され、まずは名刺交換。カメラマンの分部さんは名刺を切らしていたので、(編)が、口頭で紹介したのですが…、「こちら、ライターの分部さん。」カメラを持ったライターねえ。じゃあ、手帳と鉛筆持ったわたしは、カメラマン？



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

'90年の『花と緑の博覧会』の大人用チケットを２名に。大阪へ来てね！

'90年の春、大阪の鶴見緑地では、「花と緑の博覧会」という大イベントが予定されています。クリスタルソフトの藤岡さんが、大阪からの産直プレゼントとして読者にお送りするのは、このチケット。ふだんディスプレイ画面ばかりを見て、目の疲れているであろうみんなに、たまには緑を見て、目を休めて、という親心かな？　なお、念のために申し添えますが、プレゼントはチケットだけ。会場までの交通費は、読者が自分でお支払いください。



▼大阪の名産品は、イベントだったのか。知らなかった！



◀優しいお兄さん、藤岡さん。これからもがんばって！

72　久美は自分からウェアを脱いで素っ裸になると、大きく股を開けて直也に見せた。ピンク色のあそこは、もうすでにかすかに濡れ光っている。「前戯なしで入れてもいいよ」「えっ？　ほんとに？」こいつはもうけものだ。直也はお言葉にあまえ、久美の上に乗っかると、いきなりポコチンを挿入していった。ズブズブ……。あんまり濡れていないのでかなりきつい。しかし……。68へ。

第 31 CHECK POINT

ハミング・バード

大阪の心臓部・梅田に居を構えるハミング・バード。いわずと知れた『ロードス島戦記』の雄は、今回は果たして、いかなる新作をもってわれわれのド胆を抜いてくれるのであろうか!?　うーん、じーつに楽しみだ!!


淀川と中之島が大阪のホコリなのだ(?)

「ロードス島」や『ラプラスの魔』を、あたかも矢のごとく次々に世に送りだしたハミング・バードのこと、きっとこれらを確実に上回る新たなる構想の新作（もちろん、これらの続編も含めて）を多数、用意しまくって待ち構えているにちがいない、と勝手な思いこみにとらわれながら、いざ、とばかりわれわれは梅田へと乗りこんでいった。迎えてくれたのは、広報の友永さん。写真を見れば一目瞭然ながら、なかなかに「オツな」関西美人である。さて、その友永さんの「いかにも何かありそうな」微笑みは、当方を期待させるに十分だった。

と一ころが、やがて彼女の口から出てきた言葉は、「ええっと、今回はなあんにもありません。ゴメンナサイ。ケラケラッ」という、実にこの何と言うか、罪がないと言うか、まったりとしてそれでいてコクがあると言うか、とにかく遠路はるばると来たわれわれの熱い期待を一撃でコナミジンにするに十分過ぎるモノであった。ガッシャーン、パラパラ…そういうわけで、読者にはとりあえずはおなじみ「ロードス島」の画面写真と、友永さんの心のこもった「ごめんなさいスマイル」とで、我慢していただくしかない。まるっきりのニューフェイスはゼロと言うものの、もちろん、ハミング・バードに新作を出す予定がないわけではない。まず、「ロードス島戦記」のX68000とMSX 2への移植。前者は、絵は全面的に描き直されるが、シナリオやシステムにはあまり手は加えられないだろうとのこと。しかしもう一方のMSX 2版の方は、主にハード面の制約から、シナリオそのものを含めて何らかの変更がある可能性が大だそうである。

（とくに「ロードス島」に対してだが）既存のゲームのMSXやMSX 2への移植を希望する声が結構寄せられているので、今年はこの方面に力を入れていくとのことだが、その第1波として4月には『アグニの石』、『ラプラスの魔』、そして「ロードス島」のうちのいずれかのMSX 2版が発売の

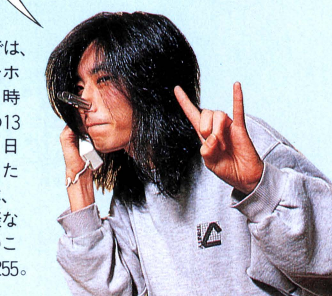


▲改めてことわる必要もないと思うが、これがあの「ロードス島戦記」だ!!



▶「伝家の宝刀」を示しながら「ごめんなさいスマイル」を浮かべる友永さん

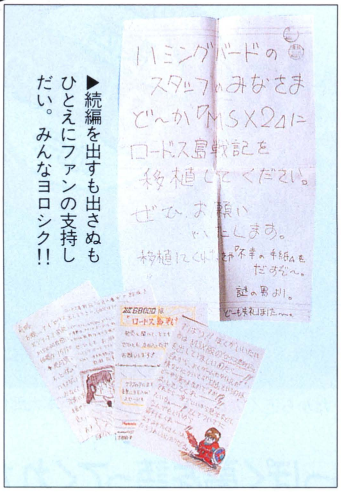
ハミング・バードでは、「ユーザーズ・テレホン」を設けている。時間は18時から翌日の13時まで（ただし土・日・祝日は1日中)。またこれ以外の時間には、ゲームに関する相談などを受け付けるとのこと。番号は06-315-8255。



新春場外乱闘

われわれ東京モンにとっては、大阪と言うとまず「ヤッくんの街」なるイメージがあるが、それがあながちこちらの誤解でもないことが今度の取材で明らかになった。まず、泊まったホテルで昼食を取っていると、隣の席にドヤドヤと坐る気配。見ると、坊主頭にいかり肩、レイバン、ぴっか↗

73 マシュマロのようなオッパイを必死にもみ回す直也。人差し指と親指で乳首をはさんでクリクリすると、奈美は激しくもだえる始末。しかし、立たない……！　シコシコと自分の手でしごくのなら97へ。割れ目ペロペロ攻撃に戦法を変えるのなら70へ。



▶続編を出すも出さぬもひとえにファンの支持しだい。みんなヨロシク!!

運びになるそうだ。さてさて、最後に読者がもっとも気にしているであろう「ロードス島」と「ラプラス」の続編についてであるが、さすがに友永さんの口も堅く、具体的な話は何にも出てこなかったもののどうやら、実際にそういうものが「出るんじゃないかなあ」という感触だけは得られたゾ（なァんて言っちゃって、いいのかなァ。ま、いいか）ということでメデタシ、メデタシ。ハミングバードであった!!



▲開発室風景。前列左から河内、高山、井上、後列左から安田、松尾、瀬越の各氏



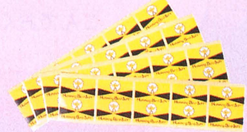
ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

ハミング・バードの産直プレゼントは、質、量の2段構えで他を圧倒!!

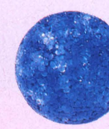
ありきたりの大阪名物でお茶をニゴスようなことはせず、ピンはビックリマン・シールの詰め合わせから、キリはボウイのCDにまで至るその布陣は、まさに鉄壁だあ!!



▲「ロードス島」の原点は実はこれか!?



▲ハミング・バード・シールだ。ありがたや



▲水野良氏のハワイみやげ。正体はボール



▲何の変哲もないカセット・ケース（と思う）



▲ナンノは、ハミング公式認定アイドルです



▲案外、これが狙い目になるかも…



▲開発室では、これでバグ退治をしているとか



▲大阪では、今大流行中だそうである



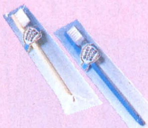
▲さすが、ヤの街である。これこそ大阪名産



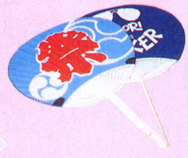
▲ようやっと、ソフトハウスらしいもの登場



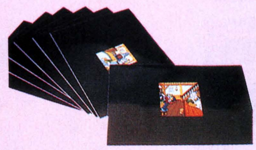
▲世間の価値判断からすれば、一番お徳？



▲「夫婦ハブラシ」ちなみに未使用とのこと



▲大阪アキンドは、ジシュクなんか気にせん



▲よろしいんじゃないでしょうか



▲CD-ROMソフトのサンプル版だ!!（ウソ）

新春場外乱闘

↙ぴっかのエナメル靴というとういでたちのオッサンを始め、ひと目でそれとわかるいかつい一団。横目で様子をうかがっていると、ドンとばかりにテーブルに積み上げられましたのは土地の権利書と札束の山……たまげたわれわれは、早々にレストランを逃げ出した次第。

74

フロントホックを外すと、可愛いオッパイがポヨ〜ンと顔を出した。白いパンティをスルスル脱がしていくと、黒々とした若草が目に止まった。直也は自分も裸になって、さっそくみゆきを抱きしめて暖めあう。しかしスケベな直也は段々と興奮し、そのままじっとしていることに耐えられなくなってしまった。そしていたずらをしてやろうと考えついた。33へ。

第3回全国縦断 関西 1916km 地点 ソフトハウス・マラソン

第 32 CHECK POINT ウインキーソフト



新大阪から御堂筋線で江坂に直行。ここは、いま、関西の若者に注目の町。駅近くに東急ハンズができたり、新しい感覚がウケてるみたい。ゲームソフトに新しい視点を持ち込もうとしてるウインキーにふさわしい町です。

沿線に大阪万博の跡地がある。だから近くのレストランの看板も岡本太郎作？

コンピュータをお茶の間に 高宮社長は熱っぽく夢を語ってくれた



▶身ぶり、手ぶり入りで、熱く夢語る高宮社長

「パソコンを家族で遊ぶものにしたいんです。」これが新作『アメリカンサクセス』のコンセプトです。だれでもがすぐ遊べ、しかもはまりやすい「モノポリー」タイプ。ボードゲームと大きく異なるのは、自分でゲームのデータ部分を変えられること。会話も変えられるから、好きな女の子と遊ぶ時には、愛の告白をしこんでおくといいよ。

1月には、ウインキーソフト開発のファミコンソフト『トム・ソーヤの冒険』がセタから発売されます。これは、高宮社長が、4つになる息子さんや、その影響でファミコンにはまった奥様でも、最後までたどりつける初心者用アクションゲームをとの発想でつくりました。

アメリカンサクセス

ボードゲームの「モノポリー」のコンピュータ版と思えばわかりやすい。鉱山などの土地を買い、上手な経営で稼げ。ひとりでも遊べるが、人と遊ぶほうがおもしろい。土地の名など自分好みに変えられるのがグッド！



▲その土地の観光名所イラスト入りだよ



▲プレイヤーが泣いたり、笑ったり…

トム・ソーヤの冒険



▲キャラクターがたまらなくカワイイ！

ウィンキーソフトの若武者たち



▲ランチへ行こうとしてたのを呼び戻してゴメン！

ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント 粟(あわ)おこしを3名様に送りましょう



食い倒れの大阪ですから、やっぱ、食べものでしょう。ということで、名物の粟おこし。なんや、それ？ というキミのために説明すると、うーんと、そうだな、ライススナックみたいなものです。甘いカールだと思って。



▲しっかりと食べて、しっかりと遊んでや



◀ゲームしながらのオヤツにどうぞ！

新春場外乱闘

取材中、突然、高宮社長が、わたしの名刺に目を止め「失礼ですが…」ん？「先日、ブレイングレイの飯島さんと飲みまして…」はい、それだけでわかりました。マラソン取材であそこへ行ったのは友人K。あいつは1回会ったら忘れられない個性の持ち主。また、人を酒の肴にしたな！

75 みゆきの乳首をペロペロとなめ始める直也。そのうち段々と大きく固くなってくる。「おお♥感じてる、感じてる♥直也は全身をくまなくなめ回し、絶えず指先でみゆきの割れ目をいじくり回した。「うう……」と声をあげるみゆき。どうやら目を覚ましそうだ。愛撫をやめて、じっと抱きしめるのなら27へ。股間をペロペロなめてやるのなら50へ。

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 関西 1925km 地点

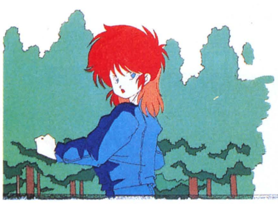
第 33 CHECK POINT
データウエスト

「第4のユニット」シリーズによって一躍注目株となったデータウエストは、大阪は鶴見区の放出(はなてん)というこぢんまりした町にある。彼らのモットーは、「メディアを問わず、いつも新しいことに挑戦したい」



どことなく「ゆーびんきょく」に見えないこともないデータウエスト

データウエストで取材班を迎え撃ったのは企画の長谷部さんと、そして社長の秋田さん自身だった。まずは新作だが、年末から正月にかけて、「第４のユニット１、２」のＸ68000



◀これが1人1日5枚がノルマのセル

移植版を発表するそうである。続いて、２月末〜３月中旬頃には、すでに「2」で予告されていた「第4のユニット３」を、何とMSX２＋でリリースするとのこと。これらに限らず、これからはとくに16ビット機とMSX２＋とに力を入れていきたいということであった。

将来の抱負についてはかなりの時間にわたって、実にさまざまな興味深いお話があった。こちらの口車に乗せられて社秘のはずの話がポロリ、またポロリ、どんどんポロリ。だが、主に誌面の都合によりこれらについて書くことはでーきない。ああっなんて残念なんだ……。ただ、ここでひとつだけ断言できるのは、ごく近い将来、ここは何かどえらいことをしでかすに違いない、ということである（銀行強盗ではない）。みんなで注目していようぜ!!









▶ここはアニメ制作会社にはあらず



▶開発陣の精鋭!! 社長さんも苦労するよナ

新春場外乱闘

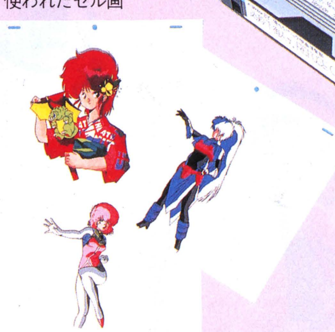
データウエストで制作中の新作ＡＶＧには、あのＲＸ－７が登場する。「正々堂々と」この車をゲーム中で使えるように、今回はメーカーに正式な許可をもらったのだが、そこに至るまでの手続きが格別に大変だったと言う。他にも、「悪役の車にはしないように」などの注文も色々あったとか。



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

データウエストからの産地直送プレゼントは、これ。うーむ、例年のソフトハウス・マラソンでプログラマーからはぎ取ってくる私物プレゼントと、どこが違うのか？　ちょっと悩むけど、ま、いいか。要は中味、真心よ。例えば、このセル。「１人１日５枚」の地獄のノルマの下、慣れぬ彩色作業に奮闘したプログラマー諸兄の汗と涙の結晶なのよ。そしてビデオ。青春のモニュメントとして作られた自主制作モノ。プログラマーだからってパソコンばかりいじってたワケではないのだ。感動だぜ。

▼発売間近の「第４のユニット」Ｘ68000版に使われたセル画





▲あるスタッフが、学生時代にものにした怪ドラマのビデオ（ＶＨＳ）

76 ゆっくり出し入れをする直也。クチュクチュという音がいやらしい……。「あ〜、もうだめ……。いく、いっちゃうわ！」ボコチンがギュッとしめつけられた。その瞬間、直也も激しく腰を動かし、奈美の中に放出する。「あああっ！」ヘナヘナと上体が崩れていく奈美。直也は大満足だ。「よーし、気合いが入ったぜ。この意気でみゆきも！」直也はみゆきを捜しに行くことにした。25へ。

第3回全国縦断 関西 1951km 地点 ソフトハウス・マラソン

第 34 CHECK POINT シンキングラビット

シンキングラビット。リバーヒルと並んで、今やAVGのブランドを確立した感のあるソフトハウスである。しかしそれに溺れることなく、常に完璧なものを求めてやまない熱血社長、今林氏はかく語りき。



宝塚へは球団を売った阪急電車で行くのだ

われわれが宝塚のシンキングラビットに到着したのは夜9時過ぎだったが、この迷惑な訪問者を今林社長は迷惑な顔ひとつせずに温かく迎えてくれたのであった。


◀営業の和田さん。カラオケのうまさは圧倒的

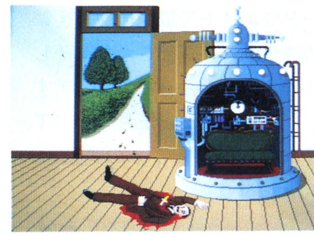
新作は、12月下旬に『カサブランカに愛を』のX68000版が発売の予定。以前より期待の持たれている『映画狂殺人事件』のリリースは残念ながら延期となり、店頭に並ぶのは早くとも4月以降になる見込みとのこと。しかし裏返してみれば、これはいかにシンキングラビットが「映画狂」に心血を注いでいるかの証明にもなるわけ(言い訳だなあ)である。

将来、つまり「映画狂」以後もAVGの開発を中心にしてゆくことはもちろんだが、そういう流れの中でもとくにコマンドの入力システムの改良に力を入れていきたいとのことだ。

こういう一見「地味」なようではあるが、その実はゲームの魂とも呼べる部分へのこだわりこそ、まさしく「AVGのシンキングラビット」の面目躍如といったところであろう(ヨイショッと)。

また、「絵を見せる(魅せる)」という観点から、今後は新作はまずX68000版から作ってゆく予定だそうである。

最後に「今年の抱負」を問うと、今林社長、待ってましたとばかりに大喝一番。「リバーヒルを越える! 岡崎社長、見ておれよお!!」


◀「カサ愛」のX68000版


◀どこがどうとは言えないけど、Xです


◀原画です(鉛筆画)。うまい!

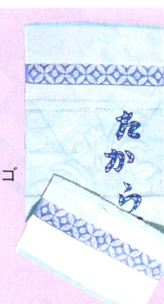

◀これも原画。うまい


◀う〜ん、いいネ


◀新車の品定め(?)に余念のない今林社長。イェイ!



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント



▶こっちは宝塚の「ロゴ入り」てぬぐい

シンキングラビットからのプレゼントは2点。ひとつは、東京では全然知られていないが大阪ではタコ焼きの次に有名な名物「炭酸せんべい」。もひとつは、持ってるとお金のたまる不思議なてぬぐいだ。



◀これが宝塚の名物中の名物、炭酸せんべい

新春場外乱闘

取材終了後、われわれは社長の愛車BMWで大阪へと繰り出した。行きは電車で確か1時間近くはかかったはずだが、帰路は何と15分とかからず、しかしこの帰路たるや……吠えるエンジン、時速2ー5キロ、コーナーリングでも少しも落ちないスピードなど、新鮮な経験の連続であった。

77 「桃子さん、ほど良い大きさになりましたよ」ポコチンをしごいていた子分が言った。「よし」桃子は直也の顔を離すと、今度はポコチンめがけて腰を降ろしていった。ズブズブッ……。「ううっ」「あああっ!」桃子の中におさまった直也のポコチン。桃子は直也の髪をわしづかみにして、勝手に激しく腰を上下させる。そのままにしておくのなら15へ。怒るのなら85へ。

第3回全国縦断 関西 1974km地点 ソフトハウス・マラソン

第35 CHECK POINT
コナミ

新・関西文化圏の象徴ともいえるポート・アイランド。巨大な高層建築に混じって、これまたどデカイ、コナミ本社ビルが立つ。ここでの取材は、当然「MSXゲーム界の明日」ということになるわけだが。


▲うおおおお。これが神戸が世界に誇る「1メガバイトの夜景」だ

コナミでお話をうかがったのは、誰もがみ〜んな知っている、広報の紙尾さん、パソコン・ゲーム部門の企画統括の福武さん。

年末から正月にかけては、新作が目白押しである。まず、11月19日には『F1スピリット 3Dスペシャル』(MSX2+)、11月26日には『スナッチャー』(PC8801)、12月3日には『占いセンセーション』(MSX2:ディスク・ソフト)、そして12月下旬には『ゴーファーの野望』(MSX1、2)。と、機銃掃射のごとく連発するのだ。

それから、『コナミ・ゲーム・コレクション』のvol.1と2が11月16日に、vol.3と4がひき続いて、それぞれリリースされる。このシリーズは、コナミの旧作を数本ずつ収録した言わば「お徳用パック」で、とってもお買徳とのことである。

MSX2+も出て、ますます活躍の舞台が広がったコナミ、でした。

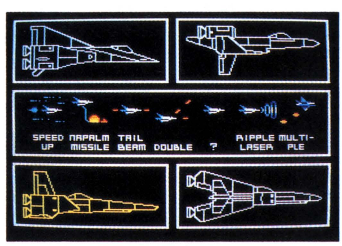

▲熱心に質問に答える紙尾さん(右)と福武さん



「F―スピリット」



▲「ゲーム・コレクション」



▲「ゴーファー」ですね


▲「スナッチャー」のデモ画面



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント


◀コナミの秘密兵器

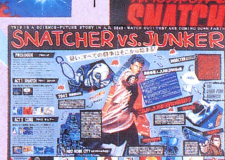

◀下敷きだよん


▲おおっ、なつかしや　▲指が痛かったっけ…





◀ドーンとポスター



◀こっちもポスター

◀これもポスター



◀さわやかコナミ・Tシャツ



▶エルギーザだっ!!


◀これはファミコン・グッズやね

コナミからのプレゼントは、コナミ・グッズのよりどりみどり。プラス、初公開の開発ツールとして、スタッフの直筆サイン入りのリポビタンDがあるぞ。

新春場外乱闘

コナミ本社に着いた時は、すでに夜もとっぷりと暮れていたが、何にも増して驚いたのが周囲の夜景の美しさだった。取材の途中で、特別に屋上に上がらせていただいたが、そこから見る神戸は、無数の光点を散りばめた六甲山をバックに、香港の「一〇〇万ドル」をもしのぐ麗々しさだった。

78 「冗談じゃねえよ。こんな寒い雪ん中でやれるわけゃねえ〜だろうが!」さすがの直也も、このイロキチガイOLにはついていけなかった。そして奈美をその場に残し、みゆきを捜しに行くことにした。25へ。

第3回全国縦断 関西 2019km地点 ソフトハウス・マラソン

第 36 CHECK POINT
ザインソフト



白鷺城の愛称を持つ姫路城。全国に城は数々あれど、姿の美しさは日本一

全国のゲーマーたちを夢中にさせたアクションRPG『トリトーン』。そのⅡが作られた。この号が発売されるころには、もうみんな、はまっているのかもしれない。1989年はふたたび、ザインソフトの年になるか？

社員はまじめ、社長はおちゃめ、でした⁉

姫路の駅から電話すると、広報の花山女史が、「20分ほどでお迎えにあがりまーす」。待つ間に、こちらもいろいろあって、（詳しくは、新春場外乱闘を読んで！） 約束の場所へ行った時は、すでに白いベンツが待っていました。運転席と助手席には、美女がふたり。ゴメンネー、せっかくのお出迎えだったのに、ライターも編集も女で。車は高速に乗り、あっという間に、高砂に到着。（なお、帰りはまたまた別の車でした。こちらはBMW。うーん、この車の趣味からして、社長さん、遊び人でっしゃろ？）

会社の中に入ると、うわー、まるで教室みたいにぴったりとくっついて、ズラーッと並ぶコンピュータ。まあ、いつもは、こんなに全員で並んでいるわけではないそうですが、いまは『トリトーンⅡ』の追い込みの最中。そこで全員一丸となって、仕事にかかろう、と、みんなで固まって仕事をしてたわけ。うーん、しかし、開発者の服装にびっくり！ 全員がネクタイしめてる！ 三つ揃いまでいるんだよー！ ウッソー！ ここ、ほんと、ソフトハウス？ こんな姿で連続徹夜なんかしたら、つらそう。でも、あれは研修に来ている新入社員向けの姿じゃないかなあ。きっと修羅場になったら、もっとラフになるだろう。と、疑ってかかるわたし。でもなあ、ここの社員のみなさん、ほんと、折り目正しくまじめだったからな、いつもネクタイ姿もありうるか。

その社員たちと好対照だったのが、社長さん。とにかくおちゃめで楽しい方です。記念写真を見てもらえば、ほら、わかるでしょ？ むかしはディスコでならしたという、若くて元気な社長さん。今年の目標は、『トリトーン』のときの人気の嵐をふたたび！ もちろん、RPGばかりじゃない。新春をめざして、メルヘンチックなAVGも準備中。これからもジャンルにこだわらず、どんどんチャレンジするザインです。



▲『トリトーンⅡ』の開発者、伊藤さん。さわやか青年。今後つくってみたいゲームについて、あれこれ、夢を語ってくれました

社長は出たがり屋さん!!



▲社長さんは、仕事の指導をするポーズでまん中へ



▲全員集合の記念写真でも、おちゃめは社長さん

ぼくら新人部隊

▼ザインの明日は、ぼくらが、つくりまーす!!!



新春場外乱闘

姫路駅前で病院の看板を見たとたん、風邪をひいてた編は「注射を打ってきます」と駆けていった。姫路城の撮影を終え、その建物に行ってみると、それはバス会社。ただの看板だったのね。編は行方不明。病院や編集部、ザインソフト、と電話しまくった後、偶然、発見！ よかった…。

79 直也は、みゆきのウェアを一枚一枚脱がしていく。そして下着姿に……。フロントホックのブラを外すと、可愛いオッパイが顔を出した。パンティを下げると若草が目に止まった。直也は自分も裸になり、みゆきを抱きしめる。しかしスケベな直也のこと。それだけでは物足りなくなってしまった。そのままじっとしてるのなら27へ。愛撫するのなら75へ。イタズラするのなら33へ。

『トリトーンII』は目におもしろい！

'89ソフトハウスマラソン

シナリオをもっと豊かに、アドベンチャーファンをも惹きつけるものを、と、今回の作品はつくられた。だから会話が単なる情報じゃないの。もっと日常的で、自然。村では、かわいいこどもが遊んでたり、わんぱくなこどもに手を焼くお母さんがいたり…。たとえば、武器を買いにいけば、その店の人の生活を感じさせる会話もあるし。

このゲームの、もうひとつの大きな特長は、視覚的なおもしろさでしょう。まずモンスターが、大きさも、姿も、じつに、バラエティ豊か。主人公の足もとを泳ぐ骨だけの小さな魚がいるかと思えば、主人公を呑み込んでしまう画面半分以上もの巨大なドラゴンもいる。歩く目、足のはえた岩……デザインした人の頭の中が見てみたい！　100種類を描くのに、たった1週間と聞いて、なおびっくり。戦いの場もいろいろあります。城、洞窟、ドラゴンのおなかの中…。

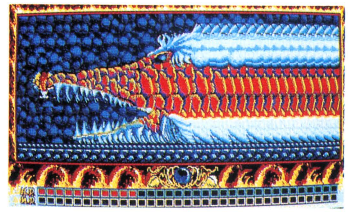
あと、写真は載せられなかったけど、魔法が美しい！　魔法は、アイテムを見つけ、使ってみて、自分で効力を発見しなきゃいけないんだけど、目にくっきりとわかるからだいじょうぶ。たとえば、いなずまを呼ぶアイテムを使うと、敵に頭の上に、ギラッと、いなずまが輝く。バリヤーなら、自分のまわりに光の輪。これなら、知らぬ間にバリヤーが切れてあわてる心配はないよね。

ぐーんと、おもしろさ、迫力ともにアップして、登場した『トリトーンII』。はまるっきゃ、ない！

あっ、主人公が呑み込まれた！

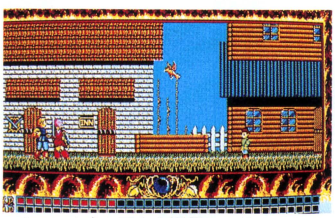


▲うわー、でっかい口だ！　呑み込まれるー

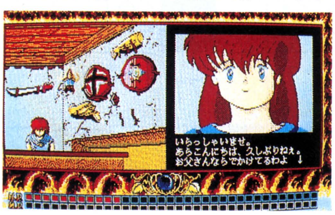


▲グワッ！　画面がドラゴンで埋まった…

平和な村で旅立ちのしたくをして…



▲空には小鳥、平和な風景に心休まるなあ

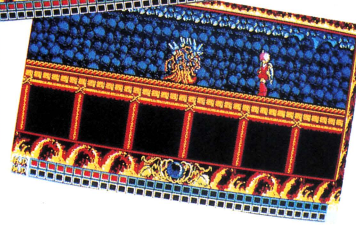


▲お店でも、日常的な会話があるんだよ

モンスターはなんと100種類!!

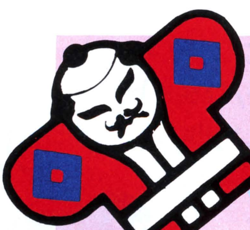






新春場外乱闘

社長の車で姫路へ向かう途中、車内電話が鳴りだした。「おや、忘れ物でもあったかな？」社長の言葉に慌てて点検。大丈夫、と思ったら、㊔が「手帳を忘れた！」マイクロキャビンに続く2度目。「あきれてるでしょ？」いいえ、おかげで場外乱闘が全部埋まりました。



ソフトハウスお年玉産地直送プレゼント

名物「瓦せんべい」を3名様に

きちんとスーツにネクタイ姿の高橋さん。彼も開発の人であって、べつに営業の方ではありませんよ。では、さっそく産直プレゼントをご紹介ください。はあ、はあ、なるほど……『トリトーンII』で、なかなか敵が倒せなくてイライラしたときは、親や兄弟、友だちにあたらないで、この瓦せんべいを空手割りでもして発散してほしい…　えっ、わたしはそんなこと言ってない？　だってー、推薦の弁をくれないと創作するしか…。



▲国語辞典にも載ってる名菓でっせ!!



◀はい、このサラリーマンのようなきちっとした服装、まじめそうな目。これが、ザインソフトにおけるプログラマーの正しいありかたです

80 直也はウェアの上から奈美のオッパイをもみ始めた。「あ……」奈美はこれだけでも感じるらしく、甘いため息をもらしながら体をくねらせる。試しに直也は、奈美の股間をまさぐってみる。「ああ、いや……」思わず腰をよじる奈美。直也はニヤリと笑うと下半身裸になるように命じた。すると奈美は、ためらうことなくスキーパンツを脱ぎ始めた。59へ。

'89新春 すちゃらかゲーム大会

史上最強のクロスワード タンク



〈タテのヒント〉
1. プログラムを動かすこと
2. 「地球防衛少女イコちゃん2」の主人公の名前
3. 色と色との組合わせ
4. 今、誰もいません
5. 学校から帰ること
6. 犯罪まで起きてしまった大ヒット作ファミコンRPG
7. コンピュータ・チップは○○○○体と呼ばれる
11. 吸い込んだ空気はここにたまる
12. 焼き鳥はこれに刺して焼く
13. 入力端子にはこう書かれている
14. TV番組のバイリンガルって何のこと
16. コンピュータ・チップの通称
17. 1キロの1000倍の単位
20. 帰途につく時はここを通って
21. 9時から5時まで
22. ソビエトのゴルバチョフさんの役職
25. 玄海灘を望む福岡の都市
26. 「スーパー大戦略」のシナリオにもあるアイランドを日本語にすると
28. ゲームではプレイヤーにとってコンピュータはこれ
29. 日本ファルコムと言えば、ソーサリアンと○○○だね
31. 4年に1度の帳尻合わせ
33. 釣りのエサにする足の多い生物
34. NECのパソコンのCFに出ているアイドルといえば
35. 海賊のシンボル・マーク
36. 眠ろうとしても眠れないんです
37. ゲームに熱中して気がつくと、こうなっていた
38. 命令されるがまま
39. とにかくよくしゃべる吉田アナの名前
42. 「大戦略」でトムキャットが補給を受けられるのはここ
46. 新人アイドルのサイン会やTV局まわりはこのために行う
47. コイン・ロッカーに預けると楽
49. ヒーロー、ヒロインのこと
51. 風間三姉妹のお姉ちゃんの名前
52. ブロダーバンドジャパンの新作アクションは
54. 車のギアの位置を変えること
57. 「プロ野球ファミリースタジアム」でチャンスの時に活躍します
59. ボクサーの武器
61. 段より下のランキング
63. RPGでは飲むと体力が回復したりする
64. 「スーパー大戦略」に登場するイロコイスの得意技
66. こう呼ばれるようになったら、アイドルは卒業
67. これがあればキー・ボードを使わずにパソコンを操作できます
70. プログラムを動かすこと
71. ○○人募集中！
73. 吹いて演奏します
75. T＆Eの「サイオブレード」は、アニメーションが○○だ
76. インドの身体鍛練法
77. スイッチが入っている状態



81 激しい突きで、直也の腹と奈美のお尻のぶつかり合う音が響く。バシン、バシン!!「あ〜、すごい、すごいわ！」直也はもう体ごとぶち当たっている。そしてその振動は奈美の体を通して大木の枝まで伝わった。だが、それが良くなかった。雪の重みでもろくなっていた枝が、振動で折れてしまったのだ。そして折れた枝の先が直也の脳天を直撃した。グサッ！「ギャアー！」……END

でドドンパ!



パズルの答は、254ページ



ゲームの遊び方

の――…エッ？　もう始まってるの！　あわわ…わ、わたしがドクター四谷です。読者には、ずいぶんとごぶさたしていたけど戦車型クロスワードをひっさげて帰ってきました。もちろん、助手の秋葉原も一緒です…って、アイツどこへ行ってしまったんだ、まったくしょうがないなァ。まァ、いいか別にアイツがいたからといって、どうせボーッとしてるだけだからな。さて、ここにあるのが私が考え抜いたすえにでき上った、クロスワードなのだ。やり方は今さら説明する必要もないだろうが、タテ・ヨコのヒントから思い浮かぶ言葉でマス目をうめていけばいいのだョ。わかったかな、それではイッキに突撃ィ〜〜！

〈ヨコのヒント〉

1. モンスターが主人公のブレイングレイのＲＰＧ
7. バカボンのパパの鼻の下に伸びているもの
8. 机の良き相棒
9. 子供を叱る時の言葉
10. 名探偵藤堂龍之介が影谷家に起きた殺人事件の謎を解く1920シリーズの第一弾
14. 「抜○○伝説」
15. 英語でいえばスタート
17. ゴルゴ13の名字は？
18. 幕末を舞台にした「○○○の嵐」
19. コンプティークを出している出版社はどこ？
23. 「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」のメーカー
24. 何をするにもこれが残らないように
25. おニャン子出身のさゆりちゃんといえば…
27. さて、キミは今、何を読んでいる？
30. プログラマーに多いのは○○○系の大学を出た人
32. 「どろろ」のサブ・タイトルは何の章？
34. 日本海に浮かぶ大きな島
36. フライトシミュレータの傑作「Ｆ－16○○○○○○○○ファルコン」
40. パソコンはこれを押して操作する
41. 後藤久美子の愛称
43. 友を呼びます
44. 七つ子のお母さん
45. 「大戦略」に登場するＳＡ４ガネフの武器は？
48. 握って食べるといってもおむすびではありません
50. 「サイオブレード」の舞台は地上とここ
52. 「ドルアーガの塔」の主人公は
53. 出版物の総称
55. 西村知美のニックネーム
56. 角膜に必要な水分
58. BaBe はゆかりともう一人
60. ゆうゆの本当の名前
62. 「OTAKU CLUB」にエッセイを書いている直人さんの姓
65. フロッピー・ディスクをおさめるエンベロープって何のこと
67. 「21世紀まで愛して」でデビューした水谷さんの名前
68. カラーCRT が出せるもの
69. 「HELP」でデビューした桃組出席番号1980番
72. 「スーパー大戦略」のメーカー
74. しまうこと
77. 「信長の野望」の主人公の名字
78. 宇宙空間はこの状態なので宇宙服が必要です
79. 将棋と並ぶ由緒正しい戦略ゲーム
80. 「アンバランスに抱きしめて」を唄っている姫乃樹さんの名前
81. 下ではない方向
82. 前足が武器になっている肉食昆虫
83. 「スーパー大戦略」に登場するＳＡ－９の愛称は？

イラスト・盛本康成／ゲームデザイン・スタジオＫＡＢ

82 直也とみゆきはそこから、頂上へ登るためのペアリフトに乗りこんだ。「いよいよ頂上ね。ワクワクしちゃうわ」「オレもさ」直也はつい足をブランブランさせる。「キャッ」みゆきが怖がって直也に抱きついてくる。思わずニヤッとする直也。そして再び意地悪くリフトを揺すり始めた。「お願いだからやめて！」泣き叫ぶみゆき。やめてやるのなら58へ。やめないのなら55へ。

第37 CHECK POINT
システムソフト

第3回全国縦断 九州 2423km地点 ソフトハウス・マラソン

九州は、よかところです。酒はウマイし、ねーちゃんはきれいやし、ソフトハウスもよかところが多いんであります。システムソフトさんは、作るソフトもでかいけど、自社ビルもまた、デカイんですな、これが。



平和台球場をバックに福岡の街！　九州一のビッグシティじゃけんね!!

『II』が出るけん、さっさと『I』ば済ませんしゃい！

「あうーっ、初めてなのだ、初めて九州に来たのだーっ！」と、思わずはしゃぎ回ってしまっていたのだ。そりゃもうあんた、福岡といったら今、新球団誕生で盛り上がっている話題のマチだもんね。

ここは博多市の中心部・天神。ダイエー福岡店からちょい進むとだな、「わはははは」と10階建てのビルが建っている。そう、ここがお目当ての「システムソフト」なのだ。『大戦略』シリーズや『ティル・ナ・ノーグ』でおなじみのこのシステムソフト、今回の新作もこの2つだよ。

まずは『ティル・ナ・ノーグII』。

去年のソフトハウスマラソンで『I』を扱っていたけど、これはその続編。続編だけに、前作から移行する感じになっているワケで、まずは『I』をプレイしないことには話にならんのですな。『II』の発売前に、とっぷりハマっとくとよかです。

さて、この『II』だけど、前作のオイシイところはそのままに、それでいて新しい要素もいくつか組みこまれておりますのだ。

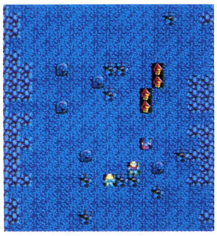
シナリオやマップは、まったく新しい形で展開する。この規模が前作以上のもので、シナリオだけでウェートの半分を占めているそうだ。

ギャンブルのコーナーでは、いろいろ風変りなものがあって、そのひとつが、「スクエア・ルーレット」。タテ横のカーソルが合致したポイントで倍率が決まる、ユニークなシカケだ。

また、キャラ相互で「惚れたはれた〜」とかいうのもあって、これがもとでパーティの人間関係がおかしくなることも!?　それに身勝手な行動ばかりしてると、仲間割れも！細かいところまで賢いソフトなのだ。



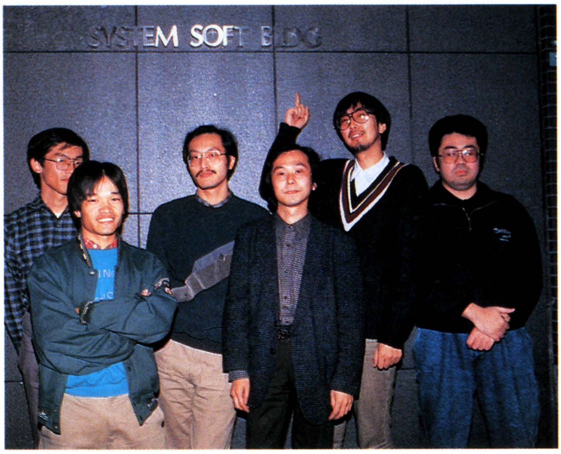
▲これがタイトル画面。オシャレだ



◀戦うか、退くか!?レベルなども考えて



▶止まったクロスバーの10倍がもらえるヨ



◀自社ビルの正面玄関にて。博多の一等地にでーん、とそびえ建っとるのだ。指さしているのが木下さん

▶ゲームごとにシナリオやマップが変わる。1本で何度もオイシイのが、『ティル・ナ』のイイ所なワケね



▲最初は王国からスタート。メンバーは自分だけ



▲アミ状の部分は結界（国境）。通れまへん

新春場外乱闘

いやあ、飲みました、食べました。ライターのY崎は、見たことない料理を前にして一瞬ひるんだが、サウスポーの利点を十分に活かして、食うわ食うわ……。取材旅行で体重を増やしたズブトイ男・Y崎は、翌日は一日中ちょっと下痢気味。最後に食べた替え玉が余分だった、とは本人の弁。

83　直也が拒否するや否や、ふたりのスケバンが体を抑えつけにきた。「あんた、あたいに歯向かおってんの!?」怒った桃子はカミソリをちらつかせながら直也を威嚇する。なにがなんでも、絶対いうことをきかないのなら36へ。敵は3人だが実力で勝負を挑むのなら85へ。

『スーパー大戦略』98版 X68K版 進行中！

'89ソフトハウスマラソン



▲X68K版は徹底的にマウス使用！ プレイもスムーズであります



▲98版はこんな感じ。88版と比べて、いろんな点でバージョンUPしてるけど、やっぱ「強くて速い」のが特徴

さてさてお次はこれ、『スーパー大戦略』の98版＆X68000版。88版に比べると、グラフィックや速さはもちろんのこと、思考ルーチンも格段に向上して、いっそうプレイしやすくなっているのだ。

こまかいところで変わった点というと、まず、攻撃手段のないユニットは無視して通過できること。歩兵が飛行機を落とすとかいう、理不尽なことはないワケですな。

兵器に関しては、古い型のものがいくつか導入され、総数では125程度とのことだ。また、武器に優先ランクがあって、先に攻撃できる武器が決まってくるとか。

また、エディットモードでは、HQスクリーンを採用して、お絵描き感覚で構成できるぞ（秋葉原の顔を描いて遊んだバカは私です）。

X68000版では、98とのデータの完全互換性が自慢。マルチウインドウの設定で、プレイヤーの好みに合わせた画面のレイアウトができるゾ。

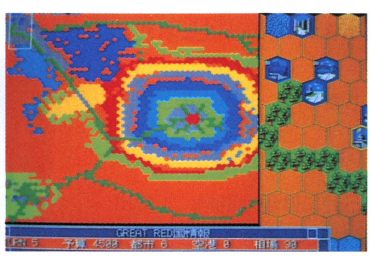
さらにマウス専用、キーボードはまったくいじらないシステム！ とにかく使いやすさを追求した、スマートなソフトになりそうだ。

コンピュータの強さだけど、88版よりは手ごたえがあるよ。「速く・強く」がモットーですけん！

ＳＬＧの知識に乏しい筆者に、丁寧に説明してくれた木下さんはとてもいい人です。また飲みましょうね。

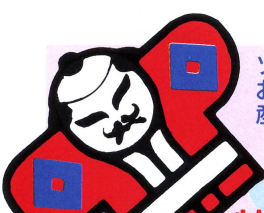


▲ネーム入れも、ぜーんぶマウス！



▲フルマップをこーんな大きくしたりして

ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント





特製くつ下 におい付きだよ

システムソフトからの産地直送プレゼントは、なんと、営業の木下さんのはいている〝ふぞろいのくつ下〟限定１名様だぞ！

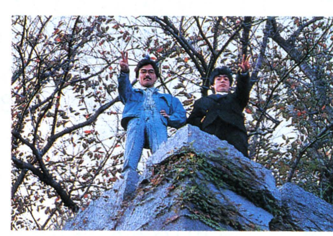
木下さんは、いつも左右ふぞろいのくつ下をはいている。その理由は定かではないが、これって、はっきり言ってめだつ。顔が見えなくても足元だけで「あっ、あの足は木下さんだ」と分かってしまうのだ。

においが付いている危険性はあるが、またとない貴重なプレゼントであることはまちがいない……。

博多の夜は楽しかった。しかし……



▲長浜ラーメンの老舗ビル「一心亭」にて



▲福岡城跡での㊎片岡＆㋵山ザキ両名



▲いーかげん疲れて移動中滅びた㋵山ザキ

新春場外乱闘

バカヤロ～、せっかく東京から来たんだ、中に入れろってのＩＩ「市役所の許可が必要です」なんて、う～ん、腹が立つ。おまけに、入り口にでかでかと〝日米野球〟の宣伝なんかしやがって。平和台球場なんか嫌い、嫌い、嫌いだ。――と、ふつか酔いで気分の悪い㊎片岡はひたすら荒れたのだ。

84 「汚ねーな！ 何しやがんだ！」えらい剣幕で怒る直也。「ご、ごめんなさい。その代わり……」奈美はいきなり直也のポコチンを咥えた。そして唇の輪で肉棒を摩擦して刺激を送り始めた。舌先で亀頭をなめあげることも忘れない。そのうちに段々と大きくなってくる直也のポコチン。86へ。

86へ。

※画面写真はすべて開発中のものです。

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 九州 2425km地点

第38 CHECK POINT
リバーヒルソフト

「博多のエグゼクティブ」といったら、それはもうリバーヒルソフト。エネルギッシュに、そして渋く、ブラックコーヒーのほろ苦さがよく似合う。イメージの世界でゲームの枠が広がるぜ、ふっ……。



ふふふ、D.C.に取材に行ったのですだ!?

新春場外乱闘

約2年ぶりにリバーヒルソフトに取材に行きました。たまげた～。とってもオシャレなオフィスなんだもん！ 昔は、ベランダづたいに開発室と応接室を行き来してたんだよな。う～ん、なつかしい。い～な、きれいなところで仕事ができて……。コンプ編集部には、今、まぐろが住んでます！

J.B.ハロルド、ワシントンD.C.に現わる



博多という街もまた、エグゼクティブな匂いをただよわせるところがある。リバーヒルソフトのオフィスは、それを絵に描いたような空間なワケで、ここからJ.B.ハロルドが生まれたというのも、またうなずけるのだ。

さてファンの皆様、お待たせしました！　シリーズ第3弾・〝ワシントンD.C.編〞の登場であります。ご存じJ.B.ハロルドが、新たな舞台で活躍してくれますゾ!!

なにしろ3月に資料収集を始め、5月には現地取材にまで出かけたという、気合いの入れように脱帽。ビデオを回し、観光局からも資料を集めたというから、これはもう期待を裏切るようなことは絶対ないと思うぞ！

そしてまた、J.B.の過去も少しずつ明らかにされていくらしい。

また、『殺人倶楽部』のX68000版を、ただいま開発中。ハードの特性を力いっぱい生かした、ゴージャスなノリの1本だ　。

12月21日発売の、ポリスターのGM集も要チェックだよ。

その他には、『琥珀色』のFM・X1・MSX版が年内に出るのだ。それぞれの機種の特性を生かした移植で、できは◎マーク。

将来は「バイリンガル（2カ国語）ソフト」なども手がけたい、ととっても意欲的なのでやした。


▲『殺人倶楽部』X68K版担当の篠田さん



▲タイトルだよん。シブイぜ！


▲『琥珀色』MSX版の森下さん



▲画面いっぱいのCGが特徴


▲こちら同じく、FM77版の宮川さん



▲色使いが鮮やかなのだ

※画面写真はすべて開発中のものです。



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

とんこつスープの博多ラーメン

博多といえば、やっぱり博多ラーメン。とんこつスープ、シコシコめんで、お酒を飲んだ後にもってこい、という逸品だ。



リバーヒルソフトからの産直プレゼントは、ごらんのとおり、博多ラーメン5食入りセット。博多の人はみんな博多ラーメンが大好きっていうから、早く応募しないと、スタッフの夜食になってしまうかも……。

「え～かげんにせんかい!!」ド頭にきた直也は狭いゴンドラで大暴れ！　桃子に頭突きをくらわせて失神させ、子分もナックルで殴り飛ばし、膝蹴りでアゴを砕いてやった。ゴンドラの中でうめき苦しむスケバンたち。やはり直也も男。やるときゃやるもんだ。そのうちゴンドラは終点に到着した。82へ。

第39 CHECK POINT

ソフトスタジオWING

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン 九州 2545km 地点

大分というと、カボスに温泉に……てあたりが名物。そしてここ、大分市内の国道沿いにある1軒のソフトハウスで、不気味なソフトの製作が進んでいた。ちなみに、この裏には墓地があったのである。ゴオーン……



大分市と空港を24分で結ぶホバークラフト。速い!!

冬にソフトクリームのソフトなんだよ

はっきり言って、WINGはとてもアットホームなソフトハウスなのだ。社長さんみずから車で迎えに来てくれたのもさることながら、その社長さんの息子とその友人で会社が成り立っているのだから、うんうん、そりゃそうだ、と納得してしまうのである。

この小さな会社で、ディスク7枚組という超大型ソフト『怨霊戦記』の最終の詰めが進行していたのだゾ。これに関する話題がまたいろいろ！とにかく不気味でおっかないのだ。

その不気味さの第1のポイントが、特徴あるサンプリング。これでもかというくらい使っていて、肌寒さを感じさせてくれる。効果音だけでディスクを1枚使っているというから、気合いのホドがうかがえるのだ。ちなみに、お経のボイスは社長とか。







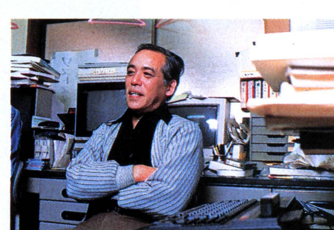
ゲームの流れにも「時間」の概念があり、昼と夜あるいは月の満ち欠けから、怨霊に侵された街の変化に至るまで、細かい演出がなされている。人が死ぬと葬式やってたりとか。

またこれは余談だけど、ソフト製作中に呪いがあったり、パソコンがブッ飛んだり……などの怪奇現象も起きたそうで、あまり夜中までプレイしていると……ギャー!? てワケで、超スリル満点、やりがい十分。

で、この後の作品はなんと「新興宗教シミュレーション（ツボ売り霊感商法ゲーム）」だそうで。教祖サマになって全国制覇を！ という、アブナイ内容のソフトを企画中!?



▲ソフトは不気味だが社員は明るい!?



▲気前の良さそうな社長さんなのだ



ソフトハウス
お年玉
産地直送プレゼント

『怨霊戦記』キャラの直筆色紙！



これは貴重品だ。『怨霊戦記』に登場するメインキャラ5人を、コンプティークのためにオリジナルで描きおこした色紙なのだ。写真ではわかりにくいけど、メチャきれいなんだぜ。社長さんのお気に入りは、きりっとした目鼻だちの岡野依姫だそうな。そして、マル秘のカセットテープってのもあるぜ、ふふふ。1人1枚×5枚で、5名様に。

新春場外乱闘

「今年はお嬢さんじゃなかとですね」すみません、男ばかりで……。去年のマラソンでおじゃま（本当にじゃましたことが判明したゾ）したN濱J子は、今、チュニジアを旅している。「チュニジアですか。大分もよかとこですけどね……」マラソンで行ったわけじゃなかとですよ、社長さん！

86 奈美のフェラチオは最高！ 直也はもう我慢できなくなってきた。「いきそうだよ……」奈美はそれを聞くと、いち段と激しく顔を振り動かした。そして射精寸前に口から離した。ピュッ！ ベチャ！ 奈美の顔に飛び散る精液。奈美はそれを顔じゅうに塗りたくってうっとりしている。お互いに満足！ 直也は気を取り直すと、奈美と別れてみゆきを捜しに行くことにした。25へ。

第3回全国縦断 ソフトハウス・マラソン
九州 2725km 地点

第 40 CHECK POINT テクノソフト

東京から飛行機で長崎へ（注・私は飛行機がキライだ。でもスチュワーデスは好きだ）、長崎からバスで佐世保へ。海の見える港町・佐世保にこのソフトハウスあり。特集のシメはここ、テクノソフトでやんす。


駅のすぐそばにあった、カトリック系の教会。三浦町教会と言うそうな

2年ぶりの続編、『新・九玉伝』

画期的ノリの坊さんＲＰＧ『九玉伝』の続編『新・九玉伝』のお出ましだよん。舞台もキャラも新しくなって、「そんねん」「ちんねん」の子孫が活躍するのだ。今回の目玉は、ズバリこれ。

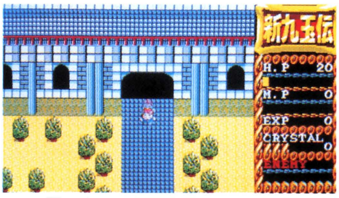
前作とガラリと雰囲気を変えて、今回はファンタジーＲＰＧ、架空の世界。主人公が「九玉」を求めて、諸国を回る旅に出る。

その行く手を邪魔するのは、おなじみの妖怪さん。こいつらを倒し、「クリスタル」（お金のもと）を集めて、レベルを上げていくワケだ。また、前作ファンが「あっ、こいつは一っ」と思わず声をあげてしまうヤツも登場するそうなので……！

珍妙なノリと、ユニークなキャラが売り物のテクノの新作、チェックしておかねば!!



▲タイトル。右のにーちゃんが主人公



▲王国の宮殿の前。中に王様がいるよ



▲"びょういん"の絵は開発中なのだ



新春場外乱闘

「佐世保といえば焼物です」と言われて、思わず沈黙してしまった取材チーム3名。ムチムチはいいが、無知はいけない。取材先の取材をちゃんとやっておかねば……。というわけで、来年のソフトハウスマラソンは北海道に行かせてもらいます。㊥片岡と㋶山崎は、道産子なのであった……。



ソフトハウス お年玉 産地直送プレゼント

世界一(にひとつ)のコーヒーカップ!!

こ、これはスゴイ。世界一（せかいいちじゃないからね）のコーヒーカップとマグカップだ。なんたって、スタッフの落書き（じゃなくてイラストだ！）入りの焼物なんだからね。

ではここで、長崎出身の㊥浜田が、長崎弁でプレゼントの説明をします。

「佐世保は良かところばい。佐世保ちゅうたら焼物。そういうわけで、産直プレゼントは焼物のコーヒーカップにしたばい。世界にひとつしかなか貴重品やけんネ！　大事にせんといけんばい」テクノソフトさんに感謝！


▶ユーザーサポートを担当してる田道さんなのだ。肥前焼きだぜ！

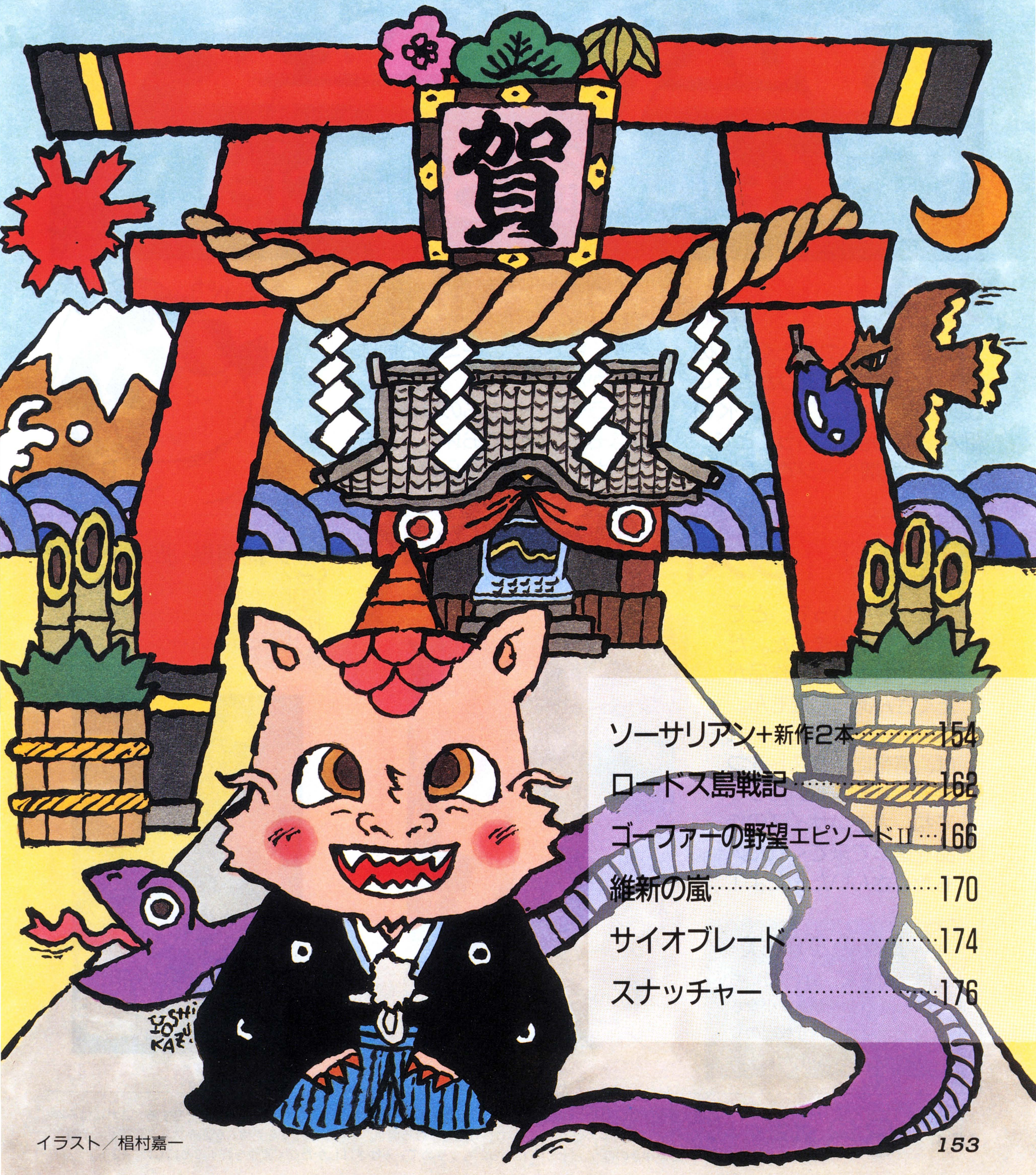
87 「久美ちゃんはいくつなの？」「15歳。中3よ」「中学生なの？　それにしちゃイロッポイね」「そりゃそうよ。だって私、もう男を知ってるもん」「えっ!!」…ったく、最近の女子中学生はませてやがる。「ねえ、直也さん。私とやりたい？」なんと、久美からSEXのお誘いだ。応じるのなら72へ。淫行で捕まるのはいやなので、みゆきを捜しに出て行くのなら25へ。

好評連載

How To Win

年の始めのハウツーウィン！

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一



発表！ Keiko組大賞!!



みなさま、いつもたくさんのおたより、本当にありがとうございます。今回は「KEIKO組大賞」の発表ということで、どーんと大増ページでお届けします。さてさて、キミの名前はあるかな？

そうそう、いつもの投稿ページはそんなワケでお休み。でも来月から復活するからね！

優秀イラスト部門発表!!

はっきりいって、とても選考に悩みました。だって、対象となる作品がたくさんあるんだもん。イラストだけの人もいれば、情報にイラストをつけてくれる人もいたりしてね。大きいサイズの作品を送って来てくれた人もたくさんいたんだよ！



金賞 長崎県・小倉珠美さん

質・量ともに最近いちばんパワーがある小倉さんが金賞！〈6枚組のCDをプレゼントだぁ！〉

銀賞 福岡県・肱元仲くん

A4サイズでの投稿です。あったかそうなたき火ですね。〈CDをプレゼント〉



88 「みゆきちゃ〜ん!!」直也は急いで追いかけ、逃げるみゆきの前に回りこむ。そして冷たい雪の上で土下座する。これにはみゆきも驚いた。「ごめん。許して。オレが悪かった」ペコペコ頭を下げる直也。そんなふたりを見物人が囲みクスクス笑う。それに耐えられなくなったのはみゆきのほう。「わかったから、もうやめて」みゆきはしかたなく直也を許すことにした。82へ。

優秀情報部門発表!!

金賞 ソーサリアンレポート

北海道・相馬聡くん

みごと金賞に輝いたのは、『ソーサリアン』が発売されてから比較的早い時期に届いたにもかかわらず、かなりくわしく書かれていた相馬くんのレポートです。掲載の時期やページの関係もあって、あまりくわしく掲載できなかったんだけど、力の入ったよいレポートでした。金賞の賞品として「FALCOM SPECIAL BOX '89」をお送りしますね！

すっごいレポートだぞ!

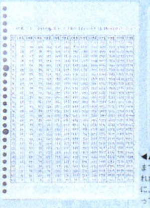
▶北海道・相馬聡

KEIKO組宛に届くレポートは数あれど、その中でも群を抜いていたのがこれ！　表紙も入れると、実に38ページという大作なのです。中は魔法をメインに書かれていて、作り方はもちろん、消費MP、魔法のタイプ分け（自動追尾、雷が落ちる、など22種）、4段階評価、有効な敵のタイプ、各魔法を使っての感想などが記されてるのだ。また各シナリオ攻略法（ただし7つのシナリオだけ。魔法を解明するのを優先したためにシナリオをクリアするのが遅れちゃったみたい）もトラップ、アイテム、薬草、ボスキャラ攻略法、その他と細かく書かれていて、まさに「ソーサリアン攻略本」といったカンジ。さらにはカルマと魔法をかける時にかかる金額との関係や、アイテムを売る時の魔法のかかり具合いと引き取り価格、およびカルマとの関係など（難しいよぉ！）みごとなまでに公式化、数値化してくれちゃってます。



▶表紙はアンナちゃんとリーアちゃんでーす♡

そのほかにも写真を見てもらえば分かるように、色エンピツでていねいに描かれた表紙やプロフィール風自伝、はては編集後記までついているという凝りよう。キチンと章分けされていて目次があったら（そこまでいうのはワガママかな？）裏マニュアル3として出したいくらい。最後になったけど役だつ情報を。CHANCE IDOLとSTONE FLESH（またはRESRRECT）を使うと冒険中に任意の2人の順番を変えられる。FLYを使うと5年か15年か、はたまた20%か寿命が縮まるらしい。魔法を使えないキャラにも魔力のあるアイテムを持たせ、パラメーターを上げよう……。





◀▲文字が読めるかな？　左の表は「目的の魔法ができるまでにかかる金額」を31段階のカルマの高さ別に書いてくれた労作。上は魔法リストなんだけど、かける順番のほかに、かかる成分まで赤いワクで表示してくれました。これって、とっても見やすくっていいね♡

銀賞 「魔法の作り方」

三重県・エクサエル津村くん　岐阜県・赤座真康くん　大分県・ＡＬＦくん

残念ながら金賞は逃してしまいましたが、彼らの情報で『ソーサリアン』の魔法を楽しめた人も多かったはず。120種類もの魔法を調べるのは大変だったでしょうね。みんなにそれぞれＣＤをプレゼントします！



銅賞 「コンティニューコマンド」

埼玉県・高橋慶貫くん

冒険中にセーブしたあとで、すぐに再会できる「GOEMON」というコマンドはとっても便利でした。ディスクホルダー、Ｔシャツ、ステッカーのファルコムグッズをプレゼント

98版で隠しコマンド発見!

▶埼玉県・高橋慶貫

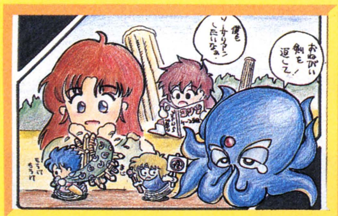
98版で新しく追加された機能の１つに「冒険中のセーブ」があるのはみんなも知っているとおり。でもセーブをしたら１度リセットをかけなきゃ続きはできないのよね。ところが「GOEMON」って入力してやると、下の写真のとおり！　なんとそのまま続きができちゃうのだ！　なんて便利なんでしょ♡

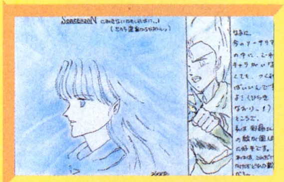


▲普通なら「セーブが終了しました……」の上にメッセージは出ないんだけど……。

銅賞 丘庫県・沙羅曜尉くん

『イース』からアドルとリリアが友情出演!?　ウィザードの表情が…。〈ファルコムグッズをセットでプレゼント〉





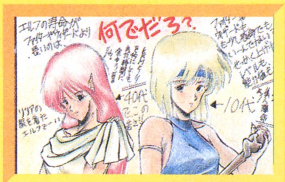
大阪府・霧明日



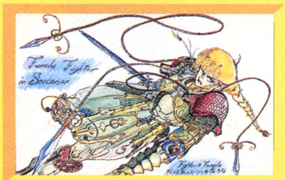
鹿児島県・青崎徳仁



大阪府・北山武志



北海道・なま



兵庫県・ＴＡＲＫ



愛知県・そうめんまん

佳作

残念ながらいま一歩およばなかったみなさんです。スペースの都合で敬称略です。ゴメンナサイ！　シリアスなもの、アニメふうなもの、ほのぼのタッチetc.いろんな『ソーサリアン』がありますね。

89

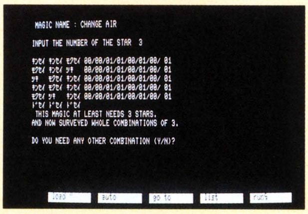
「どうしたんだよ？　こんな所に来て……」再び尋ねる直也。しかし奈美はニヤッと笑うと、突然スキーパンツを脱ぎ始めた。「な、何を……!?」ドギマギする直也。やがて奈美はパンティまでも脱ぎさり、下半身をむき出しにした。「ねえ、直也くん。SEXしよっ」「えっ!?　ここで？」なんちゅ～大胆な女だろう……。OKするのなら64へ。拒否するのなら78へ。

特別表彰部門賞発表!!

情報を得るだけでなく、一歩進んで創作したところが受賞の最たる理由です

「オリジナルプログラム」

その1 魔法作成プログラム
京都府・松山道夫くん



88で、BASICとマシン語を組み合わせてつくってくれた魔法作成プログラム。かけたい魔法の名前と、かけたい星の総数を入力すると、どんな順番で星をかければいいのかを教えてくれるのです。

その2 ミュージックユーティリティー
茨城県・大金引典くん、羽富柱富くん

このプログラムは『ソーサリアン』の好きな音楽を演奏させるもの。『ユーティリティーディスク』に入っていてもおかしくないデキです。



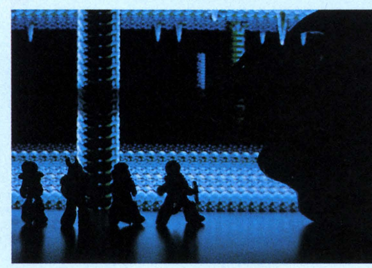
「ソーサリアンフィギュア」
和歌山県・石田洋悟くん

下の写真を見てもらえばわかるように、本編に登場するボスキャラたちの人形です。下の写真などはまるで画面から抜けでて来たよう……。

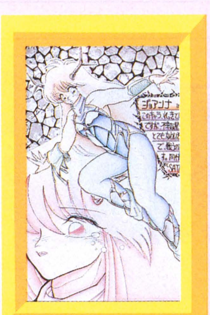
特別表彰部門賞の各受賞者には、巾着バッグとサイフをセットでプレゼントしますね！



◀リーアちゃんやトムくんもいるぞ!



◀ご存じエンディングのーシーン



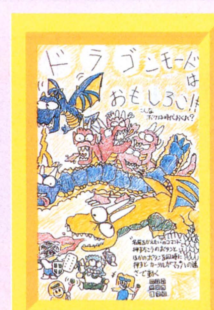
神奈川県・SATAN坂貴紀



埼玉県・吉田真



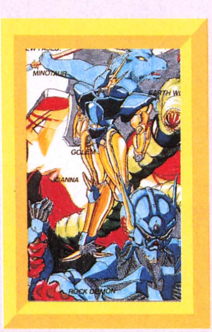
茨城県・離陸朝実



愛知県・栄田英俊



大阪府・ゆうま☆ろう



福岡県・DAKOTSU



神奈川・たかさきかづきよ



兵庫県・MSX でも出せ



福岡県・E·D·S



東京都・SHIOZO

90 「みゆきちゃ〜ん!!」直也はキョロキョロしながら滑り降りていく。だが、スキー場でよそ見は禁物。ドシーン！「キャア!!」直也は女の子にぶつかってしまった。女の子はショックで失神している。介抱してやるのなら38へ。知らんぷりして逃げるのなら56へ。

わーい、ラッキー♡部門賞発表!!

過去の「ケーコ組・ソーサリアン班」宛の投稿すべてから抽選で選んだ賞です

文字どおり「ラッキー」なみなさんには、『ソーサリアン』のステッカーとコンプ特製てぬぐいをプレゼント！抽選の結果、当選したのは以下の20名です。おめでとう！
北海道・中川貴博くん、KOIKEくん、青森県・蝦名哲くん、岩手県・佐藤啓樹くん、菊地和人くん、東京都・福本栄治くん、F・Oくん、達健太郎くん、鵜川正明くん、神奈川県・遠藤幸二くん、栃木県・田畑智教くん、群馬県・山口賢二くん、静岡県・荻原浩史くん、愛知県・長坂典政くん、岐阜県・小国憲昭くん、山口県・末川健くん、福井県・山本直行くん、ぎゃんぶらぁくん、新潟県・川瀬雅之くん、赤沢道代さん。



緊急報告いたします!

「ソーサリアンシナリオコンテスト」は応募多数のため、選考が予想以上にてまどり、発表が2カ月ほど遅れる見込みです。応募された方には、深くおわびするとともに、ご理解いただけますよう、お願いいたします。

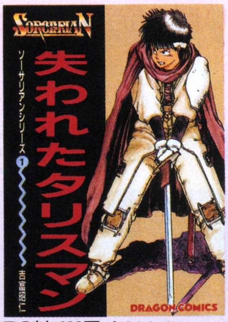
情報募集中!

今回は特別だったけど、来月はいつものケーコ組にもどります。情報、ヨロシクね♡

あて先：102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部

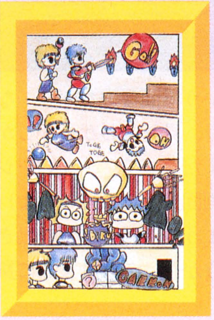
マンガもよろしくぅ!!

『ソーサリアン』ファンにドラゴンコミックスからステキなお知らせです。『ソーサリアン』のシナリオをコミック化した単行本が、12月15日から登場します。第1回の配本ではなんと2冊同時に出ちゃうのだ！　シナリオは「失われたタリスマン」(COMICは吉富昭仁さん)と「紅玉の謎」(COMICは八雲ひろしさん)。いずれも書き下ろしです。以下羽衣翔さん、沢田翔さん、真鍋譲治さん といった方々が続々と登場。全巻に松枝蔵人さんの連載小説がついているのも見逃せないゾ！



B6判 480円 角川書店刊


東京都・GUCKY


東京都・大猫


神奈川県・近藤英樹



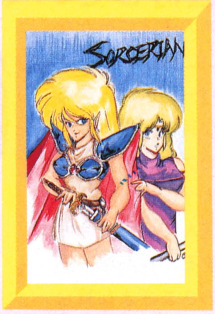
徳島県・水晶剣


新潟県・よしかず


東京都・彩晶



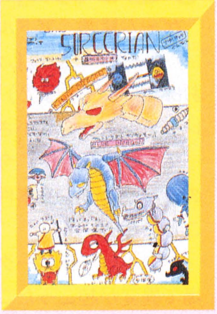
埼玉県・平松亜希子



兵庫県・中原隆彦



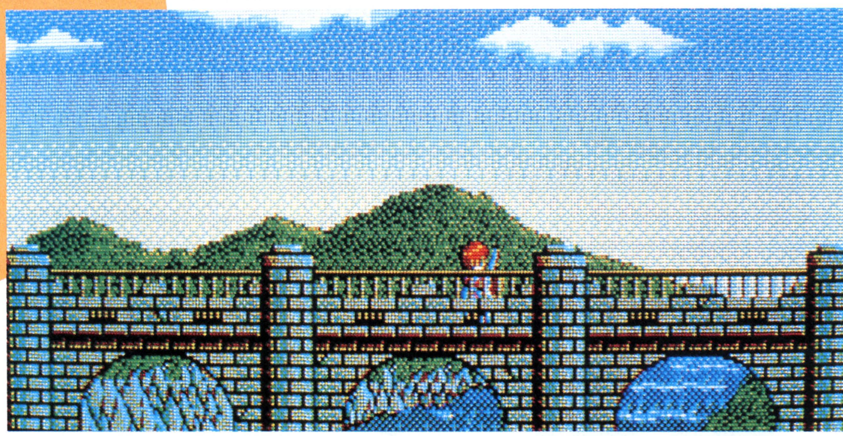
神奈川県・ガタノトーア


長野県・台風堂

91 直也はノックを無視し、久美の口をふさぎながら腰を動かし続けた。ノックの主は誰もいないと思ったのか、結局部屋に入ってこなかった。これ幸いと射精体勢に入る直也。「うっ！」激しく腰を突き入れて、久美の中に放出する。満悦顔の直也。「どうだった？　直也さん」「すごく良かった。ありがとう」直也はニコニコ気分で、みゆきを捜しに医務室を出て行った。25へ。

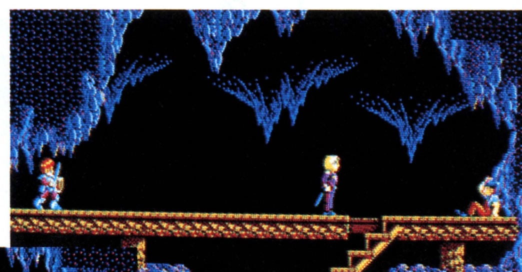
「イース」チームの新作ソフト最新情報

ほんのサワリの部分しか紹介していないというのに、読者からものすごい反響が寄せられているアドル・クリスティーンの冒険の続編、イースの人気はほんとにすごい。さて、今月はもう少しくわしい情報が手に入ったので、とくとご覧あれ！



キャラクターの芝居がかった動きに注目!







▲▶アニメの一シーンを見ているかのような画面の流れ。これがゲーム画面とは驚きだ

左にある連続した3枚の写真を見てほしい。中央の男がもうひとりの男をなぐり、なぐられた男が宙を舞い、しりモチをつくという場面なのだが……なに、見ればわかるって？ そう、見ればわかる。しかし、そこが肝心なんだ。いまだかつて、メッセージの表示されていないゲーム画面（デモじゃないよ）だけで、話の展開がわかるような芝居がかった動きをするゲームがあっただろうか？　これはまさに驚くべきことである。

ひとつの町を中心に物語が進行していく

ゲーム冒頭、アドルは、ドギ（『イース』に登場したキャラ。おぼえてるでしょ？）とともにレドモントという小さな町にやってくる。そして、今回の冒険のきっかけとなる事件に出会うことになる。

アドルは、ティーグレの採石場で異変が起こったことを聞き、そこへ向かう。採石場での目的を果たし、町にもどると、今度はイルバーンズの遺跡に行かなければならないことがわかる。そして、イルバーンズから戻ると、また新たな目標が提示される…。と、このゲームのストーリーは、このようにレドモントの町を中心に進んでいく。今度の冒険に登場する、採石場、遺跡、山脈などのさまざまな舞台は、レドモントを中心としてつながっているのだ。

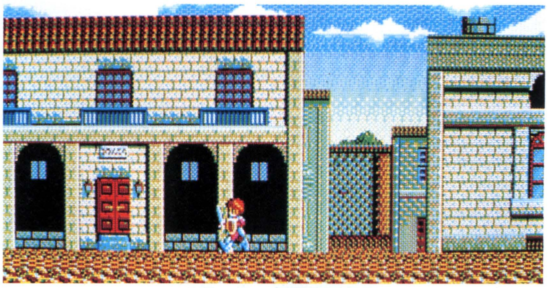


92 直也はウェアの下から両手を差しこみ、奈美の豊満なオッパイをもみしごく。柔らかくて温かくて気持ちいい。しかし……、寒さのためにポコチンはピクリともしない。ちっこいまんまで全然反応を示さないのだ。手の平と大脳はすごく快感を得ているのに……。73へ。

ゲームの舞台はこんなところだ!

レドモントの町

最初に訪れるレドモントの町。ここはドギが生まれた町で、ドギの幼なじみが登場したりする。町のなかでアドルは、ティーグレの採石場にモンスターが出現し、逃げ遅れた鉱夫がひとり、採石場のなかに取り残されたという話を耳にする。困っている人を見ては放っておけない性格のアドルは、取り残された鉱夫を救出するため、採石場へ向かった。そして、それをきっかけに、ある事件に巻きこまれていくのである。



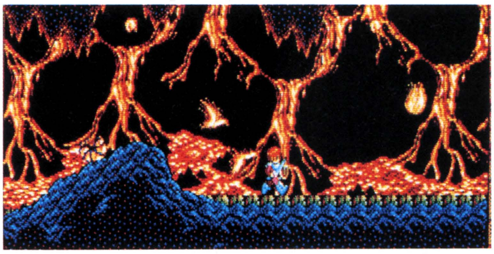


ティーグレの採石場

突然モンスターが現れ、鉱夫たちに襲いかかったというティーグレの採石場。いったいなぜそんなことになったのか、なにが起きようとしているのか!? ナゾはつきないが、逃げ遅れた鉱夫を助け出すことが先決だ。モンスターがウヨウヨしている採石場内を進むアドル。もちろんデカキャラも待ちうけている。ものすごい迫力に、ド肝を抜かれること受けあいだぞ!

イルバーンズの遺跡

今回の事件と深い関わりをもつとみられるチェスターという男が、この遺跡のなかに隠れ住んでいる。様子をさぐりに来たアドルは、逆にチェスターに捕えられ、遺跡の地下にある溶岩地獄に突き落とされてしまう。だれも生きて帰ったことがない溶岩地獄でアドルを待つものは? 『イースⅡ』の最後の敵との対決シーンを思い起こさせる溶岩ステージの背景は、まさに圧巻。





その他

前述の採石場や遺跡ステージのほかにも、山脈や城などを舞台にしたステージがある。どれも多重スクロールの効果をフルに生かした、抜群の演出をみせてくれる。たとえば山脈ステージなら、思わず「ヤッホー!」と叫びたくなってしまうような山々の広がりが楽しめるし、城ステージにいたっては、〇〇だとか、××だとか、とにかくものすごい! ああ、見せてあげたい…。

インタビュー 「見せ」に徹したゲームづくり

今回は、このゲームのいちばんのポイントである「演出」について、橋本さんと桶谷さんにお話をうかがった。

──キャラクターの動きやセリフまわしがずいぶん凝ってますね。

橋本「この作品はとにかく"見せ"に徹しているんです」

桶谷「ほかのゲームのつくりとはちょっとちがうんです。イベントではなく、人物とのやりとりで物語が進むようになってます」

橋本「ナゾ解きやアイテム探しなどは、ほとんどありません」

──あくまでもストーリーを見せることに徹するわけですね。

桶谷「ですから、あまり内容をお教えできないんですよね」

橋本「小説のように、実際に自分の目で楽しんでください」

▶橋本さんと桶谷さん。一日も早い完成を心から祈ってます!



93 直也のポコチンが割れ目に当てがわれる。そしてそれは、ゆっくり奈美の内部へと侵入していった。「あうう!」歓喜のあえぎ声をあげる奈美。そしてその度に、直也のポコチンはギュッと締めつけられる。遊び人ゆえにユルユルではあったが、ちゃんと締めるコツというのは心得ているらしい。直也と奈美は狭いゴンドラの中で立ちマンを始めた。54へ。

特報 ファルコム最新情報第2弾!!

先月号の号外で伝えた、ファルコムの新作ゲームを追い、またまた立川にやってきたケーコ組突撃班(?)。さっそく、多忙を極めるチームプログラマーの富さんをつかまえ、強引にお話を聞いてきたのであった！



『主人公のカインは29歳、ヒロインのレフィは16歳、ふたりのくさくならないラブストーリーです。カインの中年としての渋さもみてください』

―と一とつですが、今日こそ『スタートレーダー』のくわしいお話を聞かせてください。

「ええ、けっこうですよ」

―まず、シューティング・アドベンチャーにしたのはなぜですか？

「僕はファルコムに入って、まず『ソーサリアン』に関わってたんですけれど、ＰＣ88で全画面スクロールをやっているのを見て、ショックを受けちゃって、それでライバル意識を燃やし、スクロールルーチンをつくったんです。それでシューティングゲームをつくろうと思ってたんですが、ふつうのシューティングじゃおもしろくないでしょ。そこでアドベンチャーの要素を取り入れたんです。データ的にいうとですね、アドベンチャー部分のデータはシューティングの２倍あるんです。」

―それでは気になる物語について

「グラフィックと原案を担当している山根さんと僕はアイザック・アシモフのファウンデーションシリーズが好きなんです。そこで、壮大な歴史を背景にして、あの時ある場所で起きた一連の事件をゲームにしたらおもしろいのではないかと思ったんです。ストーリー的にいうとですね、銀河の興亡史のターニングポイントに知らず知らずのうちに関わっていた男と少女…ってところですね。

―そして、その男と少女のラブストーリーも当然入ってくるわけですね。

「ええ。でも、29歳のおじさんと16歳の少女ですから、結局笑って別れちゃうって感じですね」

―うーん、だいぶハードなストーリーみたいですね。

「そんなことないですよ。背景がしっかりしてるだけですよ。ギャグもしっかり盛りこんでますよ」

―シューティングはどんな感じですか？

「点数制じゃないんで、武器のバリエーションとか、敵キャラの動きとか、かなり工夫しています。とくに敵キャラは、なるべく殺さずに動きをじっくり見てください。プログラマーからのお願いです」(笑)

このふたりが主人公の"おじさん"と"少女"だ！



主人公のカインは哀愁ただよう29歳、ヒロインのレフィはキャピキャピ16歳。このふたりがどんな冒険を展開してゆくか興味はつきない。とりあえずふたりのプロフィールを紹介しよう。

カインは元軍人だったらしいけど、詳しいことは不明。軍を引退した後は「トレーダー」(いわゆる運び屋) として愛機「フェンリル」に乗り、銀河を飛びまわっている。性格は自由奔放、けっこうさみしがり屋。弱点は美人の女性。

かわってレフィは両親を早くに亡くして、祖父の手で育てられていたけれど、祖父が突然行方不明になってしまい、単身宇宙に飛び出す。性格は負けず嫌い。女の子ってめんどくさいと思っていて、自分のことを「ボク」と呼んでいるんだって。軍や軍用機が大好きで、その方面の知識はスゴイらしい。

94 直也にはちょっぴりマゾっ気があったのだ。だから美女のおしっこを浴びたとたん、そのうれしさからポコチンがムクムクと起き上がってきた。「まあ〜、立派になって！」奈美はうれしそうに大きくなったポコチンを握りしめる。そしてイロッポイ目つきをしながら言った。「ねえ……、入れて……」66へ。

舞台は銀河辺境!

惑星間の航路は愛機「フェンリル」でのシューティングゲームになっている。全部の航路がそれぞれ特徴を持っていて、楽しめるぞ!

かつて、収容所を建設しようと試みられたが、立地条件の悪さのため建設を中断。皮肉にも、いまはならず者の巣窟となっている。

シブラ

モルガナは、星系軍最大の要塞で軍の本拠地である。その構造、武装などはすべて秘密のベールに包まれていて謎である。

モルガナ

ミディーラ

ヴァハ

この地は星系の自治都市として栄えた場所である。「トレーダー」のギルドもあり、交易の中心地となっている。金さえ払えば情報・武器、なんでも手に入る場所だ。

さいはての収容所である。民事、軍事にわたる犯罪者を収容している。ここへいく航路はジュランと呼ばれる怪奇植物に囲まれていて、たいへん危険な惑星である。

リガンディア

オグマと時を同じくして、辺境空域活性化のために建造されたステーションである。しかし、いまでは訪れる人は、ほとんどいない。いなかにしては掘り出し物があるというウワサも…。

ルーファ

ルーファは通商都市として栄えたステーションである。民間の娯楽施設やドックなども置かれている。当然、武器その他もたくさんある。また星系軍の中継基地としても有名で、軍の格納庫は新鋭戦艦の建造施設としての働きも持っている。

オグマ

10年前、惑星上で超古代文明の遺跡が発見され、建設されたステーションである。調査打ち切りとなったいまでは単なる中継ステーションになっている。訪れる人はたいへんまれである。

続報を待て!!

95 林間コースを滑り始める直也と奈美。だが、奈美は何を思ったのか、コースを外れて林の中へと入って行った。それを見て、直也も慌てて追いかける。「お〜い、どこへ行くんだよ」奈美は直也の問いには答えず、どんどん奥へ入っていく。そしてまったく人気のない所まで来て、ようやく進むのをやめた。89へ。

マップ公開！

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

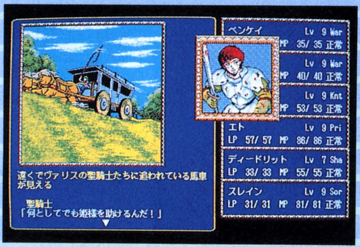
みんな、12月号の㊢マニュアルは読んでくれたかな。今月は、㊢マニュアルでは白マップだった「ドワーフの大トンネル」、そして初公開「ウォートの塔」をくわしく解説してしまおう。



How To Win

●ハミングバードソフト☎06-315-8255 ●PC9801シリーズ／9800円

………そして、時は流れて………

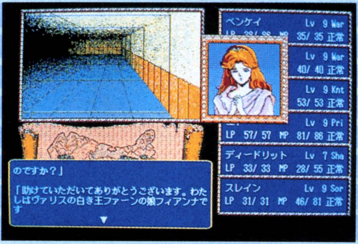


▲ヴァリスの戦士が馬車を追跡

パーティは、ドワーフの大トンネルと呼ばれる洞窟(どうくつ)に向かって歩いていた。洞窟はまだ遠そうだ。このヒマを利用して、彼らがたどってきた道のりを再現してみよう。

ギムたちはゴブリンの洞窟をクリアするとアランへと向かった。そこで見つけた暗殺団の館で、ナゾの魔女カーラの存在を知る。しかし手がかりはまだない。しかたなく西にあるピラミッドを苦労の末突破すると、砂漠にできた道をたどってヴァリスを目指した。このころからパーティはNPC中心に変わり、ベンケイが加わっていた。

国境を越えたとたん、いきなり戦闘に巻きこまれた。カーラがヴァリス国王の娘フィアンナをさらおうとしていたのだ。パーティは奮闘したが捕まり



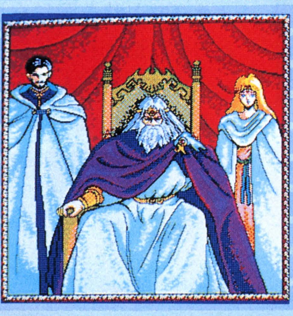
▲カーラによってさらわれた姫フィアンナ

廃屋の一室で目を覚ます。しかし脱出する途中で姫を助けることに成功。王都ロイドでは国をあげてのもてなしを受けた。その時に、この島で起こっている不吉な事態を王から打ちあけられる。どうやらすべて悪はカーラが原因らしい。そして彼女について知るにはモスの山中に住む大賢者ウォートに会わなければならない。しかし、その大任は真の勇者しか許されないのだ。勇気を証明するためミノタウロスの迷宮に入ったが、これがまたいやらしいダンジョン。やっとのことで資格を得たギムたちはウォートに会うためドワーフの大トンネルに向かった。

……というわけで、どうやら入口が見えてきた。むかしの話はこのへんで切りあげ、トンネルに入るための準備にかかろう。



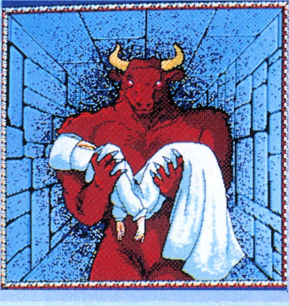
▲ロイドに近づいたら出迎えの騎士が現れた



▶白ひげのヴァリス王からほうびをもらえた



◀吟遊詩人の歌うふたつの物語。何かのヒントがふくまれてる？





96 こんなところを見つかったら淫行で捕まってしまう。直也は慌てて久美から離れると、窓から飛び出していった。だが、ここは3階……。ヒュ〜……ドスン!! 「いでえ〜!!」どうやら足を骨折したらしい。まったく慌て者なんだから……。このざまじゃあ、みゆき攻略どころではない。END

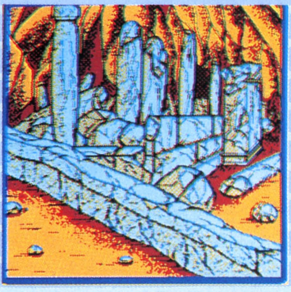
ウイングをつけて裂け目をジャンプ！

入口に近づいたら突然敵が飛びだしてきた。カーラが我々の行動を予知して差しむけた追っ手だ。しかしレベルがちがうのか、わりとあっさりと勝ってしまう。「うーん不吉だなぁ」とパーンが剣を納めながらつぶやいた。

トンネルはむずかしいつくりではなかったが、ゴツゴツした壁はどっちを見ても似たりよったりだ。よそ見をして歩いていると方向感覚をなくしてしまいそうだ。途中、老ドワーフ・フレーベ（Ⓘ）に会ってドラゴン・ウイングをもらった。このときは何に使うのかわからなかったが、じつはこれがないと出口にたどり着けない。３層目の裂け目（②）はこれを付けてジャンプ！



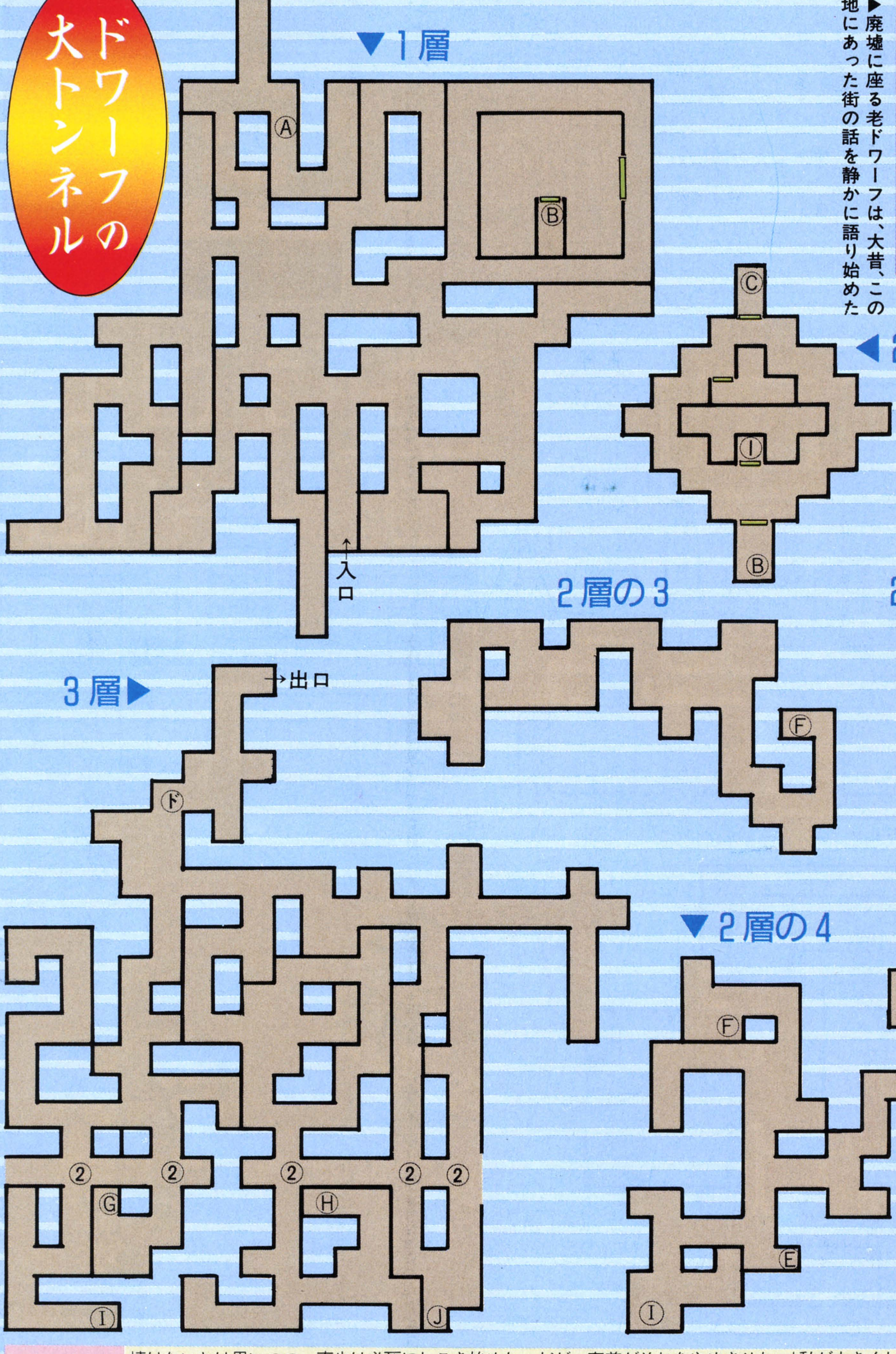
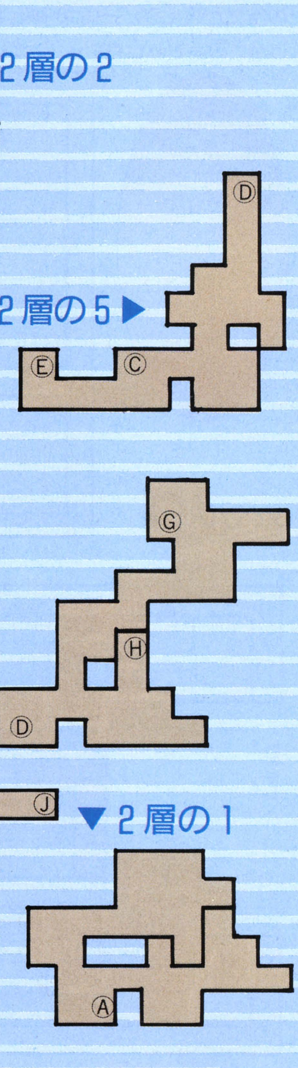
▲ドラゴン・ウィングの魔力で裂け目を渡った



▶廃墟に座る老ドワーフは、大昔、この地にあった街の話を静かに語り始めた

マップ記号について——マップ上の英文字は、ほかの階やブロックの同名の英文字の場所と階段やハシゴでつながっていることを示す（たとえば「ドワーフの大トンネル」1層のⒶと2層の1のⒶはつながっている）

ドワーフの大トンネル

97

情けないとは思いつつ、直也は必死にしごき始めた。だが、奈美がそれをやめさせた。「私が大きくしてあげる」そう言うと、奈美はポコチンをパコっと咥えこんでくれた。舌先が肉棒の周りをなめまくる。上下の唇が肉棒をピッチリはさみ摩擦する。やがて、みるみるうちに大きくなる直也のポコチン。もっと続けてもらうのなら86へ。やめてもらうのなら66へ。

大賢者ウォートが問う3つのナゾナゾ

裂け目を抜けて一安心と思ったら大きなまちがい。出口には見たこともないような巨大ドラゴン（ド）がデンと居座っていた。

ドラゴンに弱点はないが、ときたま吐くドラゴンブレスにだけは気をつけたい。知らないで近づいたベンケイとギムなんか炎をしっかり浴びてしまい大ヤケド。あわててエトに治してもらってねェ。

ギム「いくらワシでも、いきなり目の前が真っ赤になって、なにがなんだかわからなくなったよ」

ベンケイ「オレももうすこしで炭になるところだった。でもドラゴンは移動しないから回りこめれば楽勝さ」

フーッ。外へ出たとたん、やっと外の空気が吸えると一同深呼吸。さて、たしかこのあたりにウォートの塔があるはずなんだけどなあ。出口から西へ歩いていったらあったあった。キャンプでMPを最大にしておいて、さっそくドアをノック。

「すいませーん」なんていっても出てくるわけないか。あきらめてうろついてみよう。開いているドアから中に入ってみるとジャンプする廊下を発見。どうやらふたつ飛び（②、④、⑥）とひとつ飛び（①、③、⑤）があるらしい。これを抜けると、次はウォートのナゾかけだ（?）。

第1問は、基礎問題。「この世界はなんと呼ばれているのか？」

第2問は、ややむずかしい。「この地方にいたドワーフ族の名前は？」

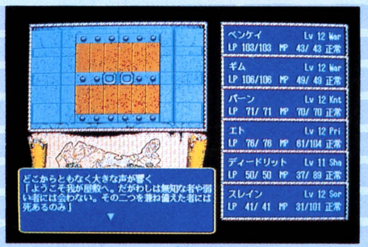
第3問は、わかるかな。「かって栄えた古代王国の名前は？」

みんな3択式なのでいつかはあたるけど、失敗すると飛ばされてしまう。

「これじゃ、まるでディズニーランドみたいですね」（ディトーリット談）

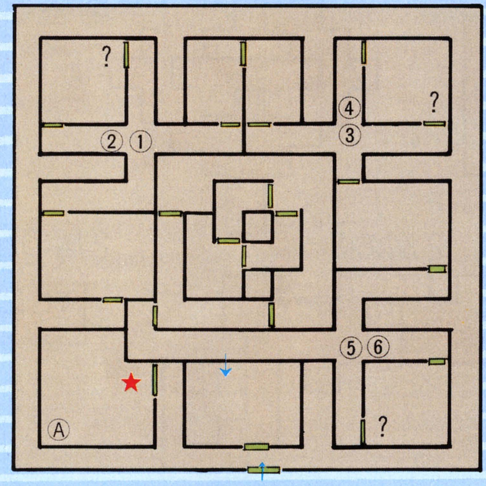


▲山脈の南にそびえたつウォートの塔



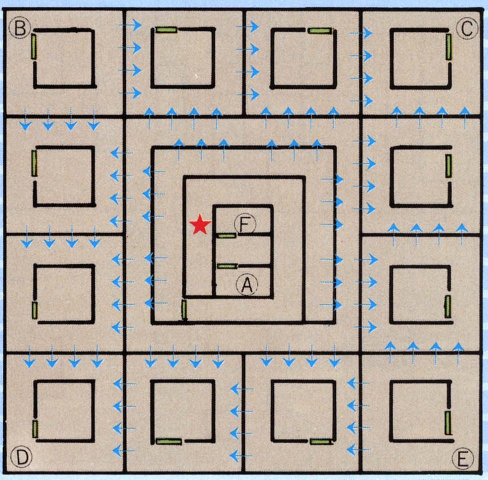
▲入るとすぐ大賢者ウォートの声が響く

ウォートの塔

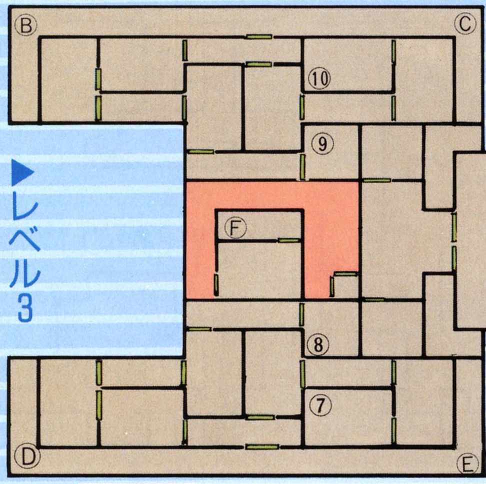


レベル1▶

入口



▲レベル2

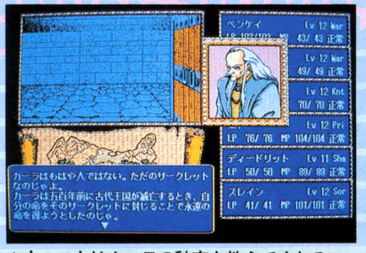


▶レベル3

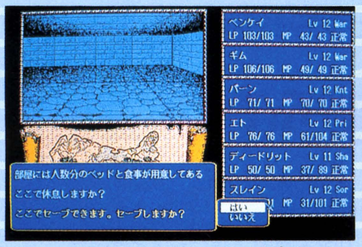


98 ガックリうなだれる直也を、奈美が優しく慰める。「時間が経てば許してくれるって。元気を出して！ それより私と滑らない？」しかたないので直也はOKした。「それで、どのコースを行く？」「私、林間コースがいいな」直也は難色を示した。なぜなら林間コースは斜度のないだらだらとしたコースで、疲れるだけだからである。行くのなら95へ。行かないのなら61へ。

青い石と赤い床の秘密が解けるかな



▲ウォートはカーラの秘密を教えてくれる



▲入口のすぐ前の部屋はセーブポイント

THE MONSTERS

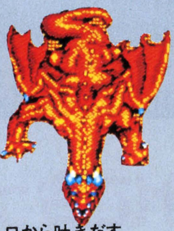
モンスターが段々と強くなってきた。ダンジョンの奥にいるときは知らない相手とは戦わないで逃げまくるのが鉄則

▼マンティコア



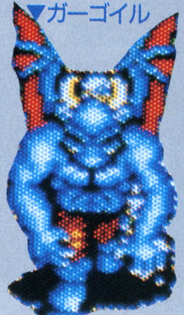
▲ライオンに翼をつけた怪物。尾に毒針を持つ

▼ドラゴン



▲口から吐きだす炎に要注意。耐久力もなみじゃない

▼ガーゴイル



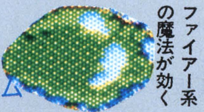
▲石像などで有名な怪物だ。そんなに強くない

◀ジン



▶巨体を揺らして攻撃してくる小錦みたいな魔神

▶スライム



◀一番ポピュラーな怪物。ファイアー系の魔法が効く

おかげさまで全問正解。奥の部屋にいるウォートと会って、めでたくはしごがある部屋のドア（★）を開けてもらうことができた。

２層に上がってみると周りは壁。ドアを抜けてすぐⒻのはしごへ行くしかない。で、これを上がって３層にいったら、なんとここは毒ガスの部屋だった。歩くたびにダメージを受けるヒドーイ場所。スレインみたいなソーサラーは体力がないからとくにキツイ。

スレイン「そのとおり。あんなとこもう２度と行かないぞ！」と、いまでも怒っています。

でもこれを読んでひるんではいけない。この奥の部屋にある「わたしを飲んで」という瓶（びん）の中味を飲むと、毒ガスが止まり２層にある秘密のドア（★）が開くんだ。

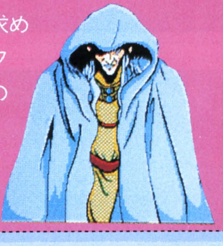
このドアから先は一方通行（←）の壁。これが初めわからなくて、そうとう迷ったね。ちょっと進んで後ろを見ると、もう壁になっている。ひきかえせないから冷汗タラタラで歩いていた。ここのキーポイントは赤い石と青い床（またはその反対）のナゾ（⑦〜⑩）。でてくるメッセージのとおり、ちがうものどうしをくっつけると……あれれれとテレポートしてしまうんだ。

飛んだ先で、モンスターを倒すとカーラの魔法を封じるワンドが手にはいる。それを拾えばまたテレポート。塔の入口に帰れるんだ。

次回はこうなる

カーラの秘密をウォートから聞きだし、倒すためのワンドを手に入れたロードスパーティ。これであとは居場所に向かうだけだ。でも待てよ。まだ北の国も訪ねてないし、モスの街だって見ていない。

次回はカーラの情報を求めてモスやフレイムその他の冒険紀行だ。



ロードス島通信

ゲームが発売されてから、裏ワザなどに関するおたよりが日に何通も編集部に届くようになった。水野良サンも寒い京都で鼻水をズルズルすすって喜んでいる。

でも、あるハガキは「僕は見つけた私は知っている係」だし、またある封書は「ロードス島戦記III係」だったりして見苦しい。郵便物を整理しているアルバイトもぶつぶついい始めた。そこでこの機会を利用して、かってにページの一部を使って「ロードス島通信」というコーナーをつくることにしたぞ。ゲームに関する発見、質問、感想などすべてのネタは、　これからのコーナーがおひきうけしまーす。

さて第１回は、現状認識。いま手元にあるおたよりは「最初に手に入るアムレットを市場で売って大儲けをする」というのや「帰らずの森の抜け方」がほとんど。こんなことってみんな知ってると思うんだ。もう同じネタはいらない。もっと新鮮な、アッという情報がほしいヨ〜。

たとえば東大阪市の白川くんほか数名が送ってくれた隠し場面。

「帰らずの森を抜けていく途中に街の廃墟（はいきょ）があり、それを通りすぎて横にまっすぐ行く。するとシャイニングトゥリーがあり、そこの家でディードリットのヌードが見られるんだ」

こんな楽しいやつを紹介したいから情報を持ってるキミ。ロードス島通信までどんどん送ってください。

99 「このまま、私を抱いてもいいわ」「えっ？」意外なセリフにびっくりする直也。「ほんとはね、私、前から直也くんのこと好きだったの。だから今度のスキーも、直也くんとふたりっきりだったから来ることにしたのよ」直也は嬉しさで全身を震わせた。「直也くん。私を強く抱いて！」みゆきは自分からしがみついてきた。さあ〜お待ちかね。いよいよ福袋の100でエッチ開始だぁ〜!!

コナミ☎03-264-5678●MSX(1,2兼用)/5800円

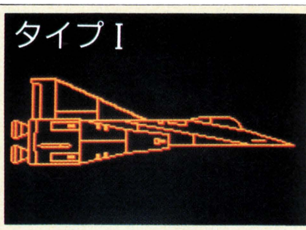


MSX版グラディウスシリーズの最新作にあたる『ゴーファーの野望・エピソードII』。今回は、その前半戦であるステージ1～3のマップを参考にしながら、各面ごとの重要と思われるポイントを、ひとつひとつチェックしていこう。

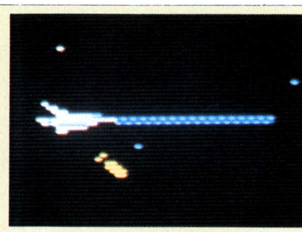
自分に合ったSHIPを選ぶのがクリアへの近道だ！

MSX版『ゴーファーの野望』は、アーケード版と同じように、装備できる武器がそれぞれ異なる4種のシップから任意の1機を選ぶことができる。この選択によって、その後の攻略パターンやあとで手に入るパワーアップ等も変わってくる。また、シップごとに有利な点、不利な点もある。各シップの特徴をつかみ、自分のクセや操作方法に合った自機を選ぶことがゲームクリアへの第1歩になるのである。

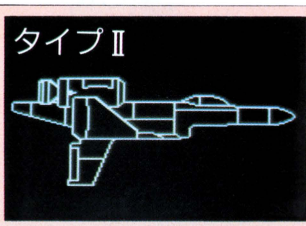
なお、ここからはすべて、マルチプルはSHADOW、バリアはFORCE FIELDという スタンダードなものを選んだとして話を進めていく。



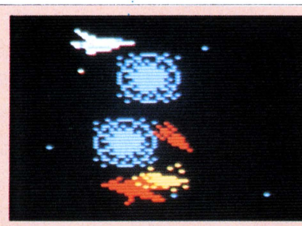
スピードアップ
ミサイル
テールビーム
アップダブル
?
レーザー
マルチプル
フォースフィールド



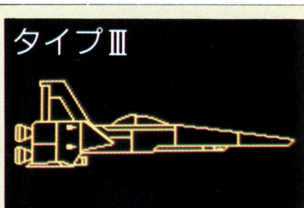
いままでのグラディウス装備にテールビームをつけたのがタイプIである。貫通力のあるレーザーを持ち、前方への攻撃力は抜群。しかし、上方への攻撃力が弱いのが欠点といえよう。



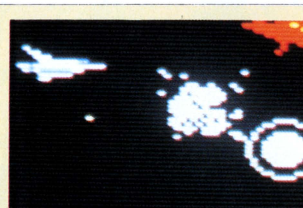
スピードアップ
フォトンミサイル
テールビーム
アップダブル
?
レーザー
マルチプル
フォースフィールド



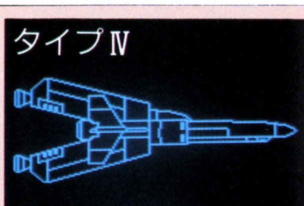
貫通力のあるフォトンミサイルを装備しているのがタイプII。ミサイルを除けばタイプIと変わらないが、そのぶん、下方への攻撃力は絶大である。欠点はタイプIと同じく上への攻撃力である。



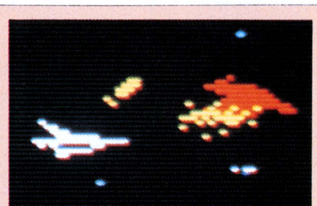
スピードアップ
ナパームミサイル
テールビーム
アップダブル
?
リップルレーザー
マルチプル
フォースフィールド



攻撃範囲の広いリップルレーザーと誘爆するナパームミサイルの両方持ち備えたのがタイプIII。誘爆が終わるまで、つぎのミサイルを撃つことができないのが欠点といえる。



スピードアップ
2ウェイミサイル
テールビーム
アップダブル
?
リップルレーザー
マルチプル
フォースフィールド



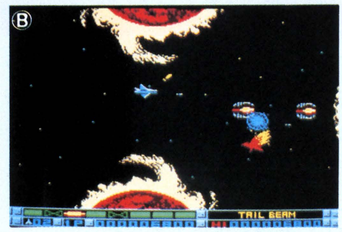
タイプIIIの上方に攻撃できないという欠点を補ったのが、2ウェイミサイルを装備したタイプIVだ。ただし、リップルレーザーが画面上に1発しかだせないのが欠点といえる。

STAGE 1

噴き上げるプロミネンスは完璧なパターン。隕石も場所によって飛んでくるところが決まっている。問題なのは、上のふたつの攻撃にあわせて飛んでくるフェニックスの編隊だ。無駄死にをしないためにも、早く安全なルートを見つけよう。

Ⓑプロミネンスとフェニックスの同時攻撃

フェニックスは深追いすると逆効果。知らない間にプロミネンスのそばにいたりしてかえって危険。撃ち損じたら深追いせず、素直に避けること。また、プロミネンスは決まった周期で噴き上げるのでタイミングを見て通ろう。



START



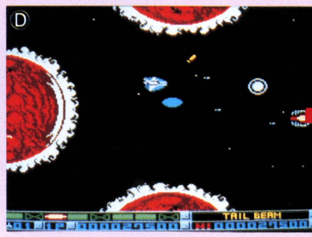
Ⓐ対フェニックス



上下に大きく動きながら、確実に撃ち落していこう。

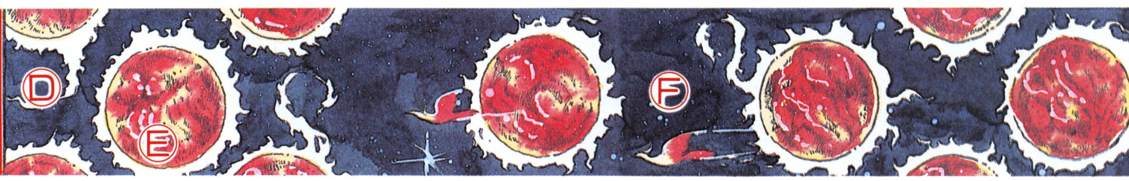
Ⓓ後ろからの隕石に注意

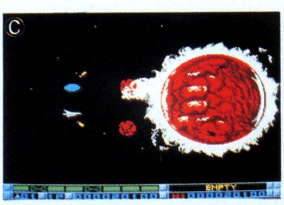
人工太陽を抜けたからといって、気を抜いてはいけない。このあたりは後ろから狙ってくる。



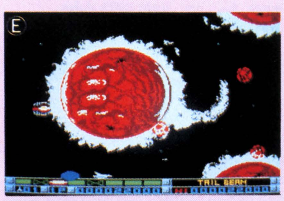


つづき





Ⓒ隕石2コ



Ⓔ下を通れ!

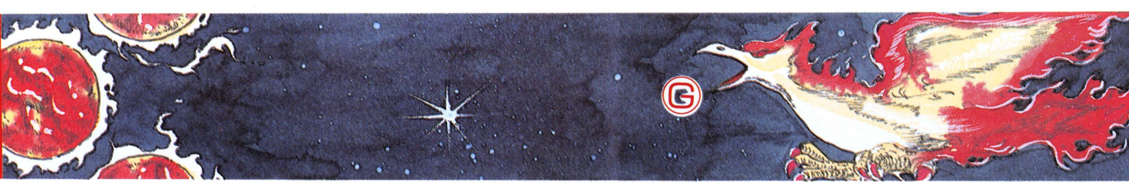
Ⓖボス攻略

ボスが現れる前に、画面の上の方に移動して、マルチプルと自機を一直線に並べる。あとはボスが近づいてきたら、ひたすら連射！



▲撃ち返し弾があるので、動きが止まったらスグ避けよう

つづき



Ⓕフェニックス再び

スタート直後のフェニックスとちがい、ここでは圧倒的に戦闘条件が悪い。ここにくるまでに、絶対フォースフィールドは取っておこう。



▲フォースフィールドがあるとないとじゃ大ちがい。必ず装備!!

ワンポイントチェック

フェニックスの3機編隊は、全滅させて1個のカプセルを出すのではなく、毎回決まった1匹が必ず持っている（編隊によっては2個のところもある）。



◀一番最初が下、次の編隊は真ん中が持っている

STAGE 2

破裂する宇宙植物の実、マルチプルを食べてしまうラフレシアの子供、そして行く手をはばむ障害物。ステージ2は、そんな宇宙植物がウヨウヨしている場所で展開される。また選んだシップによっては、思わぬところで新しい装備が手に入るかも……。

Ⓙ弱点は根元!

邪魔物の宇宙植物は根元が弱点。破裂する前に、さっさとかたずけよう。

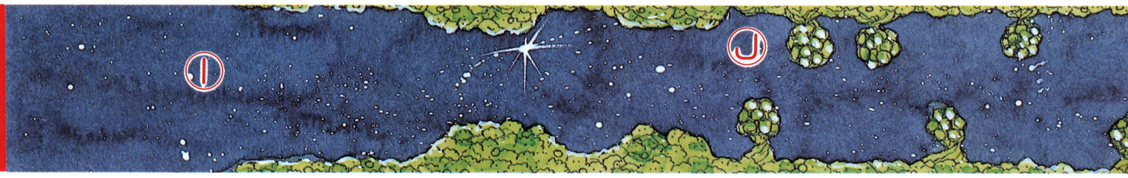


▲こうやって根元にマルチプルをくいこませて……



▲あとはひたする連射あるのみ！破裂する前に必ず倒せ！

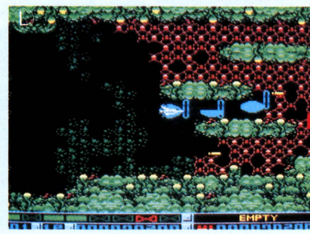
START

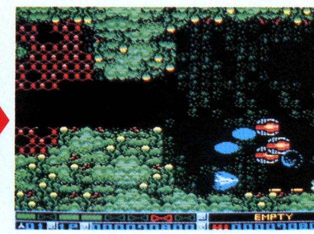


Ⓘ確実にパワーアップ！

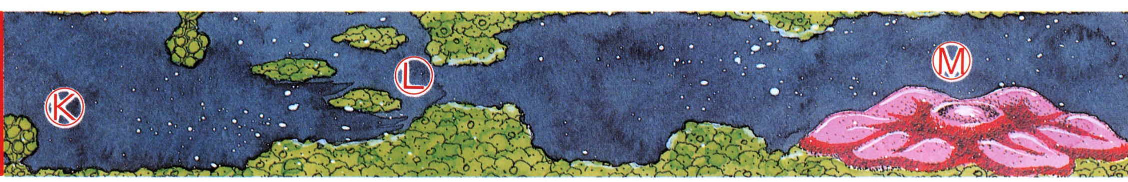


Ⓛ必ず真ん中を通る





つづき



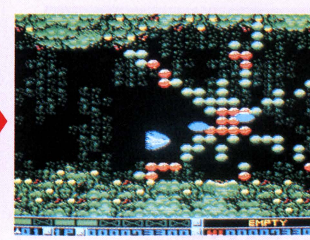


Ⓚ破裂弾に注意

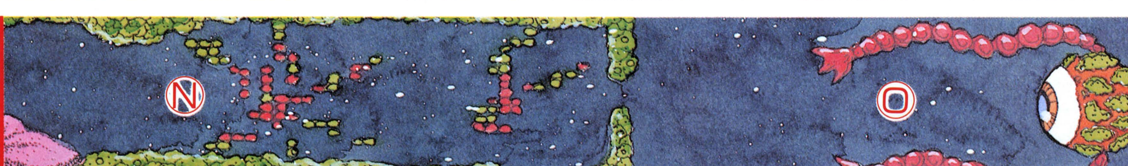
Ⓝいきなり現れる障害物

いきなり飛び出してくる宇宙植物の種は、自機との間が一定の距離になったら撃ってくる。





つづき



Ⓜラフレシア

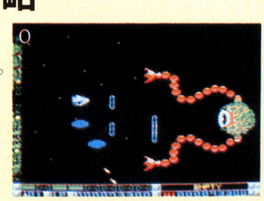
ラフレシアのはき出す子供は、マルチプルを食べてしまう。ギリギリまで待って、いっきに抜けてしまおう。



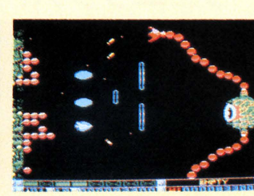
▲イッキに抜ければOK！ 抜けたあとも、しばらく前にいること

Ⓞボス攻略

ステージ2のボスの弱点は目だ。しかし、上下に動く手が攻撃の邪魔をする。手を広げたときがチャンスだ！



▲手も開いているし、目も開けてる。いまがチャンスだ！



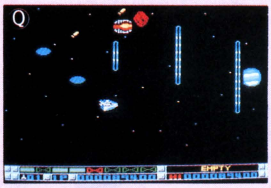
▲あんまり時間をかけると、逃げ場所がなくなってくる

STAGE 3

前半戦の最大の難関であるステージ 3は、上下に引っぱられる超重力ステージだ。上に逃げようとすれば下に引っぱられるし、下に逃げようとすれば上に引っぱられる。まるでコントロールがきかない。また、ステージ最初のホワイトホールも何か意味ありげである。

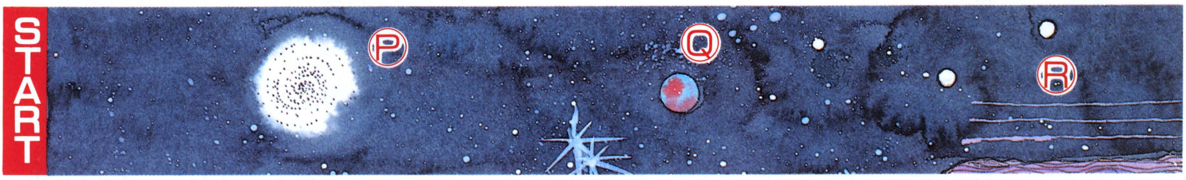
Ⓠ上から隕石、画面はフラッシュ!

限りなく落ちてくる隕石の雨。そのうえ画面はフラッシュするわでもう大変。

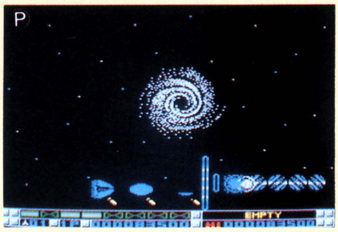


▲隕石地帯はフォーメーションを組んで、なるべく動かないように


▲画面がフラッシュするのは、画面内にこの惑星がある間だけ！

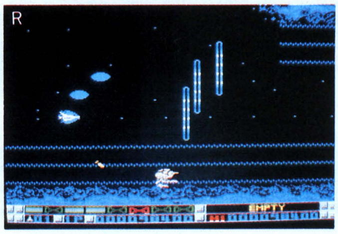


Ⓟホワイトホール

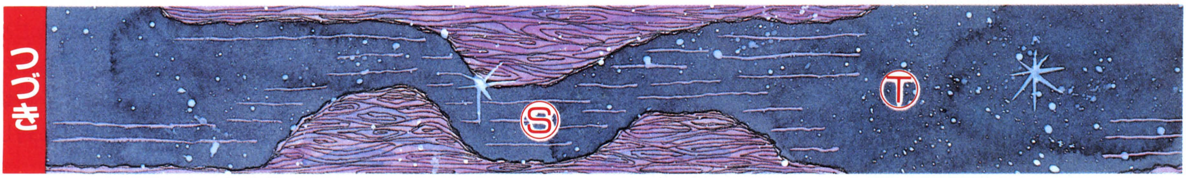


Ⓡ超重力地帯

途中から現れる波線地帯は、強力な重力が働いている超重力地帯。一歩足を踏み入れたら最後、通常のスピードで抜け出すことは、不可能に近い。ここにくるまでに、最低限スピード 4速とフォースフィールドは装備しておきたい。



◀この先は、どうしても重力地帯に入らなければならない



Ⓣくっつく敵に気をつけろ！



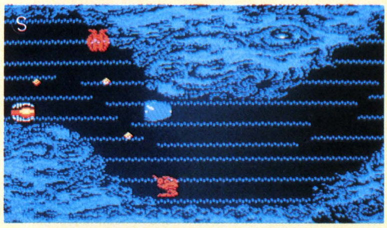
▲ピンク色の戦闘機が現れたら注意。つかれると弾が撃てない

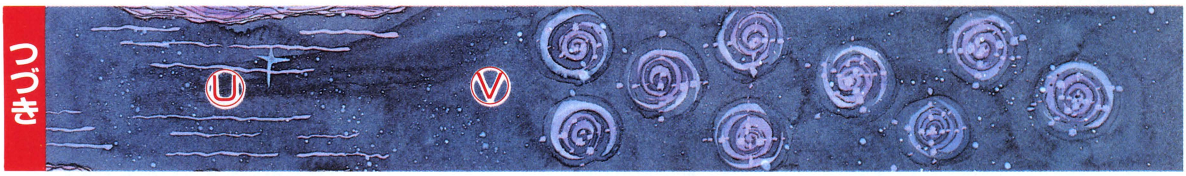


▲うまく切り抜ければ赤カプセルの山。ここで態勢を立て直せ！

Ⓢ重力地帯は慎重に！

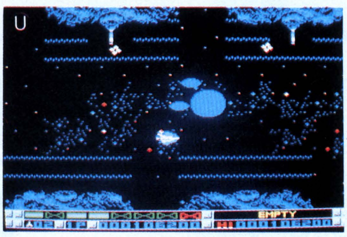
コツは、こまめにチョンチョンという感じで動かすこと。大きく動かすと逆重力にのみこまれてやられるぞ。





ⓊS. D. I. ?

ここの砲台の撃つ弾は、ナパームミサイルと同じように、爆風を巻き起こす。しかも、この爆風に触れたらフォースフィールドをつけていても、1発でアウト。早めに砲台を破壊しよう。



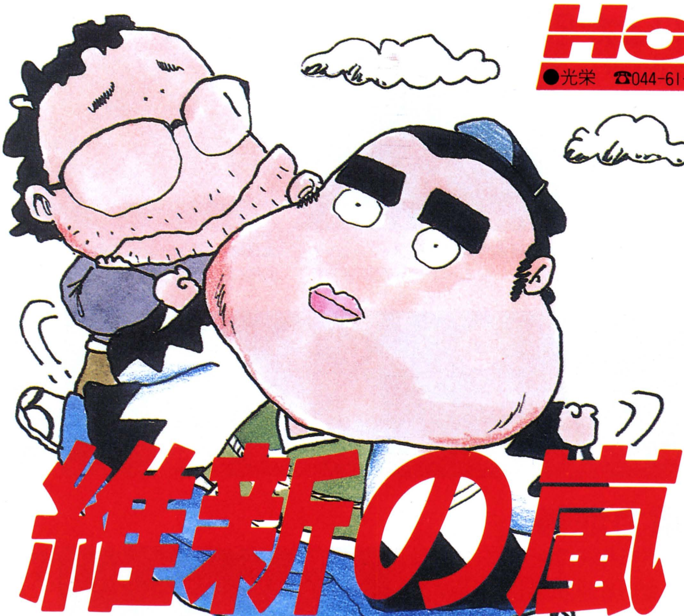
Ⓥブラックホール

このブラックホール地帯を抜ければ、ステージ 3はクリア。もし捕まってしまったら、ホワイトホールまで戻されてしまう。 4速以上取っていれば楽にクリアできるぞ。



▲4速積んで上を抜ければ、いともカンタンにクリアできる

●光栄 ☎044-61-6861●PC9801E以降、PC8801VA／9800円（サウンドウェア12300円）



維新の嵐

Dr．四谷改め高杉晋作、並びに秋葉原改め近藤勇——上の者、このままでは江戸中に馬鹿が移っちゃうので、江戸ところ払いの上、京の町にて仁義なき泥仕合を命ず。——ということだったのに、どーしていうことききいてくれないの!? も一編集部としては、これ以上面倒見きれませんってば！　勝手に日本全国転々としてしてちょーだい！（哀愁の㊞H氏）

嵐の前の静けさ——両者味方を募集中！

前号までのあらすじ

幕末・維新——近代日本の夜明けというべきこの時代をさわやかに駆け抜けた男達がいた。この物語は、そんな彼らとは縁もゆかりもない、しょーもないヤツらの物語である。ということで、尊皇派高杉ＶＳ佐幕派近藤の泥仕合、先月は京をめざす高杉を、近藤勇率いる新選組が阻止してファーストコンタクトは終了。出ばなをくじかれた高杉は、再起を誓って九州へ。一方沖田総司を失い、傷心の近藤勇は無責任にも京の町をほっぽって一路江戸へと——。まあ、双方本能のおもむくまま、好き勝手にやっているって感じ。この先どーなることやら、わかりませんなあ！



▲1863.7.12現在の勢力地図。九州全域を真っ黄色にするのが高杉四谷の夢だ！

さてと、おたちあい、『維新の嵐』の第３回だ。コンプＳＬＧ界の恥と呼ばれたスチャラカなお２人、よくぞここまで連載を続けたものだと、今さらながら感心する次第であります。というわけで、今月のゲーム開始直後の状況を述べれば——。

まず高杉晋作。先月は、近藤勇の暗殺剣から三十六計何とやらで、ホウホウの体で逃げさった。本文では、作戦上九州行きを決意した、なんてカッコつけているけど、ホントのところはなりふり構わず逃げだしたってわけ。とはいえ、逃げる途中で、沖田総司を討ち取る大金星。運がいいとはこのことだね！　一方の秋葉原、最初から高杉を暗殺するつもりだっただけに、襲撃の失敗は痛い。レベル21の高杉に対し、18と、若干差をつけられているな。で、今のところ高杉晋作ややリード。近藤勇としては、九州から敵が上京してくるまでに、万全の態勢を整えておきたいものだ。それでは、と。いろいろとご不満もおありでしょーが、何せ相手はＳＬＧスチャラカ派。今月もヨロシクおつきあいください！

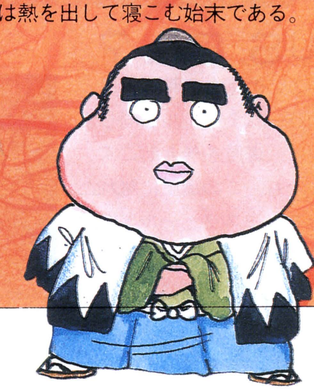
Dr.四谷改め高杉晋作

以前は本誌ＳＬＧ研究所の所長を務めたこともある。現在はファミコン版ＳＬＧの権威として、赤丸急上昇中（ほめすぎかな!?）。打倒秋葉原は、数年来の悲願。



秋葉原改め近藤勇

ＳＬＧ界のゾウリムシといわれる国籍不明、正体不明の怪人。顔が大きいのをいいことに、本誌のいたるところに出没。気の弱い編集者などは熱を出して寝こむ始末である。



　イラスト／盛本康成

其ノ壱

Dr. YOTSUYA SIDE



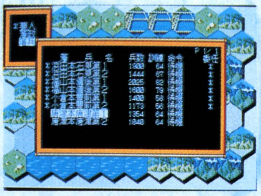
それにしても先月の勝利は得がたい１勝。何せ近藤の懐刀といわれる沖田総司を討ち取ったんだもんなあ！　ま、斬り合いとなればこちらはインテリ。分が悪いので三十六計逃げるにしかず。近藤の魔手を逃がれて九州へと渡った。でも、そいつがラッキー！　だったのはご覧のとおり。小倉・唐津の両藩をまたたく間に席巻し、近藤に大きく差をつけたよん！

というわけで、ただいまは久留米藩。ま、レベル21になんなんとする私にとっては、楽勝楽勝！　ん!?　ここの殿さま、お留守でござる、だって!?　もう、のっけからやる気をなくすなあ！　それじゃ、次いこ次！　今度はやや手強し。熊本藩主は細川韶邦、レベル16の強者なのだ。

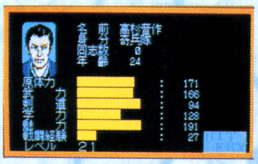
といったところで、この回はさほどいうことはないなあ。それでは――と。とりあえずは今後の作戦について述べれば、九州では熊本をクリアした後、雄藩のひとつくらいは攻略しておこうと思うんよ。まあ、レベルでいえば、佐賀鍋島あたりが順当なところかな!?　もう一方の薩摩は、あわよくばという感じ。何せ島津侯は忙しがり屋だからして、捕まえるのに苦労しそう。で、後は京都へ真っしぐらだ！



▲備前にて、周布政之助。すぐ隣りには有名な勝大先生が見えるぞ！



▲現在４つの藩を掌握。小倉・唐津と九州に高杉旋風が吹き荒れる



▲高杉晋作とはこんなお人じゃけん。レベル21はよく育ったなあ！

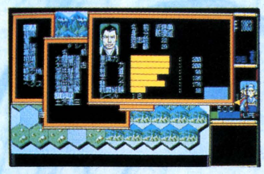


◀高杉に信頼を寄せる人々。毛利の殿様はあとひと押し

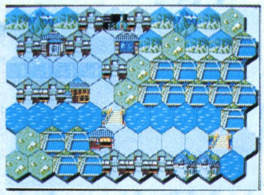
AKIBAPPARA SIDE



えーい！　何が高杉有利じゃ！　沖田１人が死んだからといって、新選組の鉄の規律は揺るがないんだよう！　それに何といってもこちらは佐幕派。日本じゃもっともメジャーな派閥なのじゃ。思想を転向させる手間が省ける分、長い目で見れば新選組の方が有利なんだもんね！　ということで、さっそく吉田藩主(大河内信古)を説得するぞ。フッフッフッ、もうほとんど楽勝ペース。何のとりえもない、弱小藩だけんど、今は１人でも多くの大名を味方につけてやるのじゃ。そりにしてもやっぱ東国はいいものなのじゃ。富士山はきれいだしい、江戸は近いしい、江戸っ子のボクには(ウソこけ！)たまらない懐しさなんだもんね！　そりでは、今後の予定を確認するぞ。まずは江戸の町にて有給休暇じゃ。吉原に１週間い続けて、ホイ、お次は柳橋だよん。辰巳芸者のもとで同じく１週間…エッ!?　なーに、九条寅、文句でもあるのかいな？　親分そいつはあきまへん、だって!?　その前に小田原藩主を説得ぅ!?　メ、メンドーなことなのじゃ。あんまし働いてばかりいると、生活にゆとりってモンがなくなってしまう。早くひと仕事終えて、お江戸の夜を楽しむんだもん！



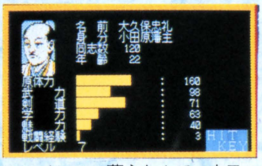
▲近藤勇。レベル18は高杉にこそ劣るものの、いずれ追いつくって！



▲それにしても三条実美は、大坂で何やってるの？　近藤に続け！

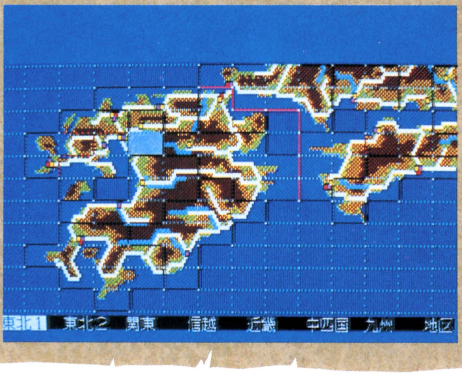


▲小田原藩主は大久保忠礼。これまでの中では兵力がやや多めだ

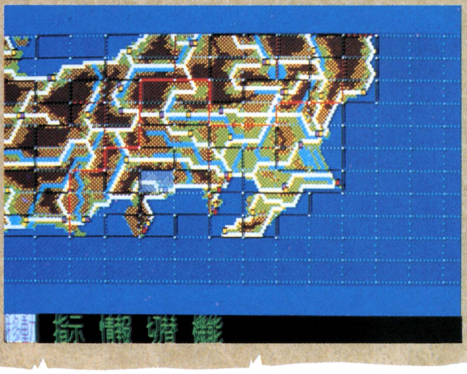


▲レベル７の藩主なんて、赤子の手をひねるよーなもの。説得だ！

ま、とりあえずのお2人の進路だ！



◀九州征覇を夢見る高杉。黄色い四角はお城を表す。福岡藩の説得に失敗した高杉一派は、現在熊本へ急行中。最後の詰めは佐賀鍋島と薩摩島津――。がんばってちょーだい！



◀東海地方は吉田藩をクリア。一路江戸をめざす近藤勇とその郎党。だいたいが天領（幕府領）が多いところなので藩主の説得に多くは望めないが、小田原藩が残っているぞ！

其ノ弐

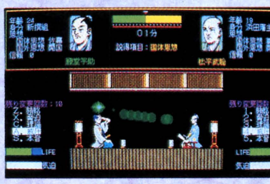
Dr. YOTSUYA SIDE



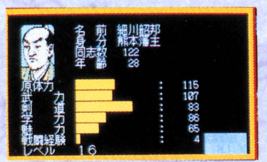
　まーた勝手なことをいってるぞ。秋葉原ってのはしょーもないヤツ！　よろしい、ヤツが江戸で遊んでいる間、こちらは九州統一じゃい！　何しろ私はマジメですから…え、桂クン、何か？　長崎には有名な遊郭があります、だって!?　うーん、志士に遊郭ってのは決まりもの——私とて遊びたい盛りだが、とりあえずは熊本藩主を説得だ！　…どーです、この巧妙な説得術。松平殿、いいたいことはわかる。私を尊敬しちゃうなあ、でやんしょ。ええっ、違う!?　後ろを見なさい、だって!?　ぎえっ！　おのれ藤堂平助、新選組の犬め！　者どもかかれい、尊皇派の必殺ワザ、説得攻勢の始まりだあっ！　ふんっ、口ほどにもない、佐幕から尊皇派へ転向させてやったぞ。これで秋葉原は部下を２名失った。ペンは剣よりも強し——いくら戦いに強くても、我々のよーなインテリの弁舌には弱いものなのよ！　というわけで、これで熊本藩の件は一件落着。後は佐賀か薩摩か——コインを投げて決めてみよーかなあ！　えっ!?　長崎って手もあるって!?　うー、ダメ！　いつまでも秋葉原と一緒に考えてもらっちゃ困る！　ここはマジメに、秋葉原に差をつけてやるわい！



▲刺客藤堂平助出現！　とはいえ敵は１人。楽勝だって！



▲沖田殺しの張本人、松平武聡。藤堂平助を相手に仁義なき説得攻勢だ！



▲熊本藩主細川韶邦。九州では中の上といったクラス。いざ説得！



▲まあまあの藩情。西南諸藩は鉄砲の数が多いのが特徴のひとつ!?

AKIBAPPARA SIDE

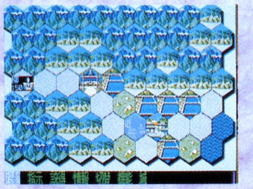


　もー、四谷博士は悲しいまでに日本人、なのじゃ！　性格に余裕ってモンがまるでなーい！　こんなことでは真のエンタティナーになることはできないんだもん！（お前はなり過ぎだってーの！）

　さて、本日はよーやく箱根のお山を越えるのじゃ！　ども、関所の皆さん、お勤めご苦労さん！　ということで、小田原へ到着。小田原藩主大久保忠礼を説得じゃ！

　フッフッフ、近藤勇は剣のみの男にあらず、ここ一番という時の本音攻撃、抜群の冴えなのじゃ！　後は——と。何かやることはあるんかのう？　ナヌ!?　藤堂平助が尊皇派に寝返ったって!?　で、そのまま行方知れずう!?　えーい、この根性なしが！　高杉暗殺を必ずやりとげます、なんて調子のいいこといいおってからに。これで新選組は土方歳三とボクだけになってしまったのじゃ！

　でも去る者は追わず、じゃ。後は江戸の町で、味方をワンサと作るんだもんね。高杉は九州の方で何やらセコイことやってるみたいだけんど、こちらは江戸じゃ！　都会派のボクにはもっともやりやすいところなのじゃ。フッフッフッ、都会がオレを呼んでいるう！



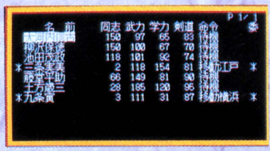
▲近藤いわく、柳沢殿、関所越えでござる、早よまいられよ



◀というわけで有名な箱根の関所です。ヨロシクね！



▲小田原藩主を説得。フッフッフ、味方につくのは時間の問題



▲現在の味方だ。やや寂しい気がするけど、江戸に行けば……

江戸はさすがに有名人が多い

高島秋帆



▲砲学者。兵学を学ぶことができる。ただし学者ゆえひ弱い！

渋沢栄一



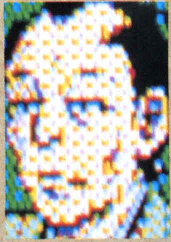
▲有名な割には今ひとつパッとしない。体力だけが取り柄なのだ！

山岡鉄舟



▲幕臣の中ではスグレ者の１人。味方につけて損はないと思うよ！

栗本鋤雲



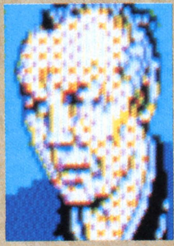
▲小栗忠順と並ぶ幕臣中のエリート。ややフランスかぶれが激しい

松本良順



▲幕臣。奥医師の身ながら体力抜群。このお方、なかなかの人材！

千葉周作



▲老齢ながら同志数の多さが魅力。千葉一門はねらい目だよ！

其ノ参

AKIBAPPARA SIDE

秋葉原江戸にて豪遊！



いやあ〜、久し振りの花のお江戸。やっぱりホッとするのじゃ。こりまでは尊皇派の不逞浪士を取り締まるのに緊張の連続。会津様はケチ（これはウソです）なもんで、残業代は出ないし、休みは取れないしで、さすがのボクもクタクタ。こちらでちょっとお休みね——まずは吉原に居つづけじゃ〜！　キャーホッホイ、お金ならいくらでもあるぞお、そ〜らそら！　こりが都会派の遊びというものなんだもんね。面白くってモー性格が変わっちゃうよう！　当分は江戸を動かないので、㊓さん、後のことヨロシク頼むのじゃ。やいやい、四谷、こっちゃはこんないい思いしてるんだよーだ！

Dr. YOTSUYA SIDE



うーむ、だんだんとうらやましくなってきたぞ——エッ!?　だから長崎へ寄りましょうよ、だって!?　ダメ！　桂クンはどうもこらえ性がない。コンプＳＬＧの良心と言われた（いってないって！）この私までが誘惑に負けたら、どーなるっていうの!?　今はとりあえず味方を増やす。そうね、まずは佐賀鍋島がターゲット。自分１人いい思いしやがって。今に見てろよ秋葉原！

これが江戸の顔役だあっ

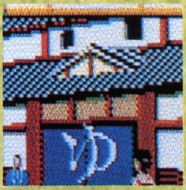


▲車善七はレゲェのスーパースター。同志数200は魅力だね！



▲新門辰五郎。江戸中知らぬ者はない仁侠親分。ヨロシク頼む！

秋葉原ってばスチャラカなヤツ



◀ホホウ、こりが有名なお風呂屋さん。江戸っ子はキレイ好きなのじゃ！



◀ヒェ〜ン。嫌なモノ見ちゃったのじゃ！　もう立ち直れないよう…



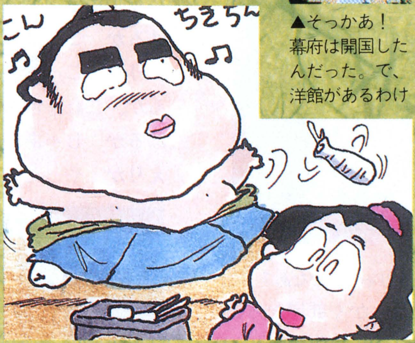
▶そうそう、やっぱこれでなくっちゃ！　少うし元気を取り戻したぞい！



▲そっかあ！　幕府は開国したんだった。で、洋館があるわけ



▲やはり江戸はいいねえ。人の動きがキビキビしているよ！





▲奉行所でござる。でもボクだって今をときめく新選組だい！



▲エッヘッへ。遊郭は今も昔も男のロマンなんだもんね！



▲で、飲めや歌えの大騒ぎ。金ならいくらでもあるぞお〜っ！



▲イヨッ！　待ってました、本日のメインイベントなのじゃ！



▲フッフッフ。も一何もいうことはないのじゃ。フッフッフッ！

というわけで、連載はこれにて終了——しない！

うーむ、それにしても２人プレイは難しいもの。何せ犬猿の仲の四谷・秋葉原。顔を合わせりゃロゲンカだ。カメラマンはあきれ果て、企画を立てた張本人である㊓も遂にサジを投げた模様。こんなことで連載が無事終了するのかどうか——何とも気にかかる今日この頃であります。

ま、いずれにせよ Dr. 四谷改め高杉晋作は九州へ、秋葉原改め近藤勇は将軍のお膝元江戸へと——。スチャラカな２人ゆえ、何をしだすかわかったものじゃないが、とにもかくにも連載は続いてしまうのだ。今後の展開としては、四谷は頃合いを見て再度京へ挑戦、秋葉原は江戸から東北の雄藩へ、といったところか？来月もしっかり遊んでしまうので、読者の皆さん、気をラクにして待っててちょーだい！　それでは、以下待て次号だ！



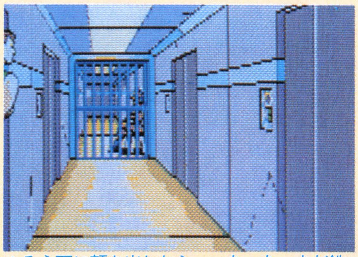


How To Win

●T&Eソフト　☎052-773-7770　●PC8801SRシリーズ／8800円

編　『サイオブレード』の連載2回目、よろしく！
えりか　おい、おい、仕事の依頼だけして、逃げるなよ。ええっと、先月は地上編の途中で終わったんだっけ？
はるか　ヒューイが閉じ込められてた部屋のドアを無事開けたとこまでよ。
えりか　あそこまで進んだのに、今月まだ、エンディングまでいけないの？
編　いやー、まだ、やっとゲーム発売されたばかりなんで。
えりか　あっ、T&Eさん、遅れたな。

地上部隊脱走中、部屋からは出たものの…!?


▲ろう下に顔を出したら…、あーあ、まだ鉄格子の中なんだ。どうすりゃいいかなあ？

えりか　あれー、せっかく部屋から出られたと思ったのに…。見張りがしっかり鉄格子の外にひかえているぜ。



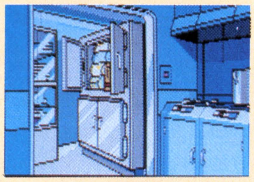
はるか　ねえ、えりか、あの見張り…。
えりか　えっ？　ほんとだ、居眠りしてるじゃん。
はるか　なんとか、カギを手に入れたいわね。
えりか　まずは、まわりの部屋を手分けして調べようぜ。
はるか　ここはカギがかかってるわ。
えりか　こっちの部屋は…、おい、はるか、これを使おうぜ。
はるか　じゃあ、そっと…。
えりか　やった！　カギが取れた！


▲ルイスをみーっけ！　ふたりで行動すれば心強い。しかも、笑える会話が楽しめちゃう

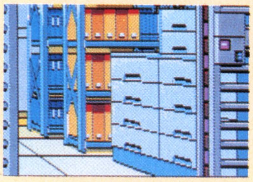
あーん、脱出できたと思ったのに、甘かったわ。建物から出るには、まだまだ、試練の道のりが待っているの。まあ、せっかくの機会だから、いろいろ情報を探り出しましょ。とにかく、鉄格子の向こうには、部屋がたくさん。最初から入れる部屋は少しだけ。あっちこっちをのぞいて、調べましょ。ひとつひとつ、からんだ鎖を解くように、順を追って行動するうち道も開けてくるわ。開かない部屋があったら、まずカギを探して。なければ、古典的なカギ開け道具を見つけましょう。まあ、あわてずに、のぞきまわって楽しむべし。部屋の中には、おもわずゴックンの風景もあるわ。便利なカーソルを活用して遊ばなくっちゃ、損！　はっきり言って、えりかなんて、ゲームを解くより、登場人物をからかってるほうが多かった気がするもんね。ひと言忠告しておけば、強行突破はムダ。おもわぬところに抜け道があるから、そこからコッソリ…ね。



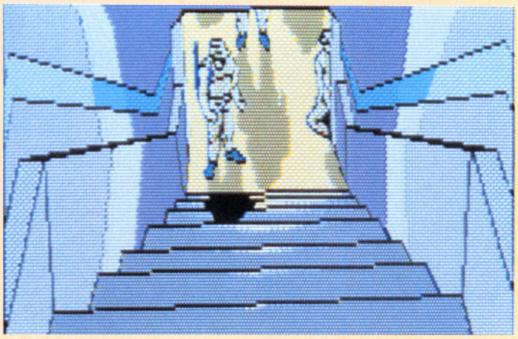

◀ここはダイニングかな？　奥にも部屋が…


◀台所らしいけど、なにか役に立つのかな？


◀あれ？　なんか見たことあるな、この部屋


◀大事なものがしまってありそうな部屋ね

さあ、どこから脱出しようか……？


◀階下は敵だらけ。とても突破できないわ

　イラスト／大坂尚子

宇宙のほうにも危険が迫ってきた！



えりか　前回は、どんなふうだったっけ？
はるか　船外に調査へ行っていたマイケルがようやく戻ってきたと思ったら、いきなり気を失ったのよ。
えりか　だらしねえな、なにが起きたのか話してから、気を失ってもらいたいぜ。
はるか　そんなアホな。
えりか　えっと、で、今回は…、おやまあ、キースとソフィアは、なにやってんだ？　この大事な時に。
はるか　かわいそうに、ソフィアがすっかり、おびえているんじゃない。
えりか　それでキースは、ああして…。
はるか　おっと、それについてはわたしが下のコラムで詳しく話すから…、キャッ？　なに、あの悲鳴は？
えりか　やった、事件だ、行くぜ！
㊎　ストーップ！
えりか　おい、おい、宇宙編に関しては、まだ、なにも進んでないのに。
㊎　すみません。でも、T＆Eさんから、発売されたばかりなので、…と。
えりか　ちぇっ。じゃ、次号に期待だ。



次号予告

▶悲鳴、そして血。悲劇の幕がいま開く



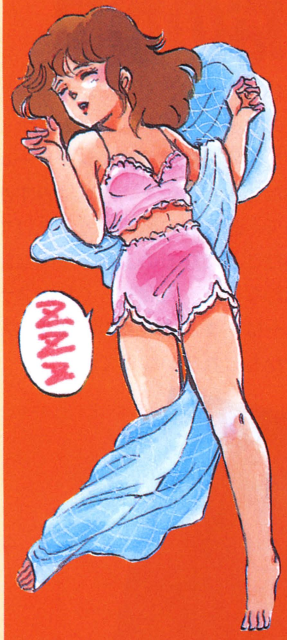


▲キースに魔の手が迫る。事件は急展開！



▲キースは生き残れるか？　隠されていた謎とは？

はるかのエンジョイ・レッスン



はーい、諸君！　早解きばかりじゃないわよ、ゲームの楽しみは。ひたすらエンディングへ走っていっては、せっかくのゲームがもったいない！　もっとすみずみまでゲームをエンジョイしましょ。

たとえば今回の宇宙編の冒頭は、キースとソフィアのウフフのシーン。ひっぱたかれるか、はたまた、おでこにキスできるか、それとも…。ここは、どれかひとつだけしか、見られないの。ぜーんぶ見たいというキミは、手前でセーブしておいて、いろいろ試してみましょ。ひっぱたかれるのは、カーンタン！　おでこにキスするのも、ちょっと考えればOK！　その先を見るには、いささか忍耐が必要ね。宇宙編でも、このほかに、カーソルでいたずらできるシーンなど、各種の遊びがあるのよ。たとえばドクターのはげ頭をカーソルで指すと…、クックック。

地上編に戻りこちらの楽しみ方も紹介するわね。女性の寝室をのぞいてみると、色っぽい姿が見られます。行くたびに寝姿が変わるのよ。ここに載せた写真以外の姿もあるんだから。男の寝姿のほうは見たくもない？　まあ、そう言わずに。カーソルでいたずらするとモゾモゾ。笑えるわよ。脱出場所を探しまわるのに、ヒューイひとりで歩いた時と、ルイスを見つけ、ふたりで一緒にのぞき歩きした時では、メッセージが違うの。ふたりのかけあいって、漫才みたいに、おもしろい。もっとも、会話に笑ったり、色っぽいシーンに見とれてばかりいると、大事なアイテムなどを見つけそこなうかもしれないわね。行動することも忘れちゃ、だめ。ヒントはあっちこっちにあるんだから。



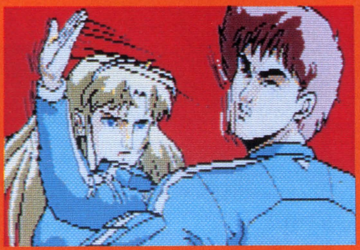
▲女の寝室をのぞくなんて、エッチ！



▲あらら一、このひと、寝相悪い！



▲男の部屋はやっぱ、汚いねえー



▲繊細な女心を理解しない男は、バシッ！

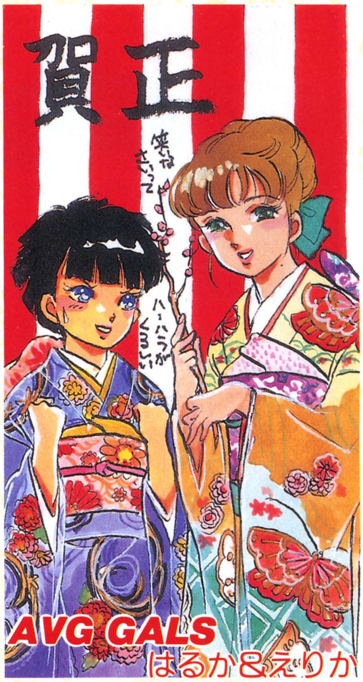


▲かわいいおでこに、チュッ！

How To Win

●コナミ☎03-264-5678●PC88SR、8800円/MSX2、9800円





11月号の特集で紹介した期待のAVG『スナッチャー』。シューティングゲーム感覚の銃撃戦など新しい試みをたっぷり盛り込んだ、コナミの意欲作だよ。今回は、はるか&えりかのコンビで、しっかりレクチャーしちゃうからね。まずは軽〜く、前回のおさらいからいってみよー！

この敵を生んだのは、われわれ自身なのか？

モスクワの悲劇が、すべてを狂わせた

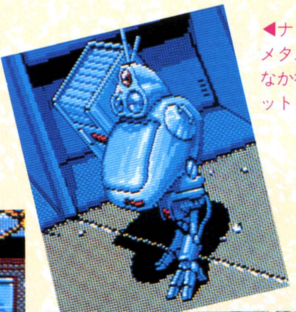
わたしたち人類には、これからどんな未来が待ってるんだろう。すべて栄華を誇ったものは、必ず滅びの道をたどるという説がある。それならば、わたしたちも、いつかは滅びる運命なのかしら。そうだとしたら、その滅びの日は、ある時突然やってくるのか。それともゆっくりと、背後に忍び寄ってくるのかしら。

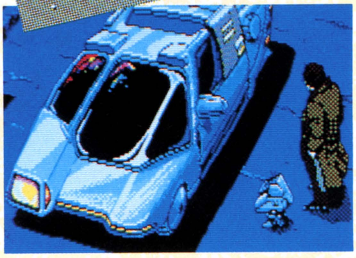
こんなことを考えたこと、みんな１度や２度はあるわよね。これって、人間の不変のテーマなんだと思う。ホラーやＳＦに登場する怪物やエイリアンはみんな、人間の滅びの予感や恐怖を反映してる存在なのね。このゲームでは、その恐怖の象徴として、人類の敵「スナッチャー」が登場。これが、いわずと知れた強敵なのよ。とにかく、その正体はまったく不明。わずかに関連を求めるとしたら、1991年のモスクワ・チェルノートン研究所の爆発事故くらいかしら。のちに「大惨事」と呼ばれるこの事故は、爆発によって研究中だった細菌兵器「ルシファーα」が大気中にふりまかれ、世界の半分を死滅させたという大事件だったわけ。そしてスナッチャーが現れたのは、その50年後。ひそかに人間を殺しては本人にすりかわる不気味なバイオロイドの出現に、人類は恐怖のどん底にたたきつけられたのね。でも、もしもこのスナッチャーが、例の細菌兵器ルシファーαの影響だとしたら……。人類はみずからの手で、恐ろしい敵をつくりあげてしまったことになるのよね。皮肉な話だと思わない？　人間そっくりのスナッチャーは、まさに人間の野望が生んだ分身かもしれないなんてね！


▲ジャンカー本部を案内してくれる、オペレーターのミカ。美人だけど、ガードはかたそうだ


▲局長のベンソン。捜査に行きづまったら、アドバイスしてくれる


▲メカニックのハリー。まずは彼から武器とナビゲーターを受け取ること


◀ナビゲーターのメタルギア。なかなか役に立つロボットくんなのだ


▼このトライサイクルに乗って、あちこち飛びまわることになる

イラスト／大坂尚子

最初の事件は工場で発生！ジャンの安否は？

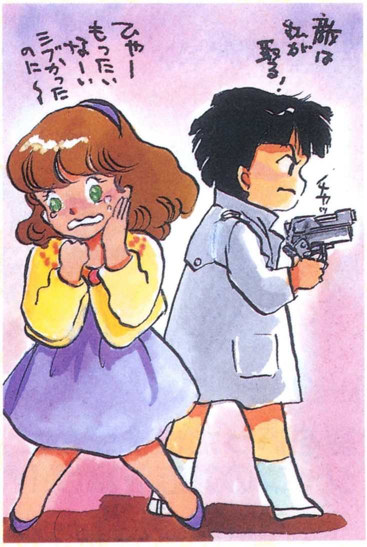


「スナッチャー」出現！現場に駆けつけろ！

さて、スナッチャーに関する予備知識はこのくらいにして、いよいよ主人公の紹介だ。彼の名前はギリアン・シード（気に入らなければ、好きな名前をつけられるよ）。推定年齢31歳。推定ってのは、つまりキミが記憶喪失にかかっているからだ。３年前、シベリアで保護されて軍の特殊訓練を受け、今日、ジャンカーに着任した……ジャンカーとは、スナッチャーを見つけて処理する危険な仕事だよ。

ところが初出勤そうそう、同僚のジャンから緊急連絡！　「スナッチャーを見つけた。応援たのむ！」もちろん、現場に急行だ！　かけつけてみると、そこは不気味な工場の廃墟。おや？　なかから男の悲鳴が聞こえたぞ。もしやジャンの身になにか……？

急いでなかに入って調べてみると、なんと！　そこに待っていたのは、ジャンと彼の助手ロボット「リトル・ジョン」の、見るも無残な姿だった！　このへんの展開は、もう手に汗にぎる緊迫感だ。突然けたたましく鳴りひびく警報、逃げていくスナッチャー、おまけに時限爆弾の不吉なタイマーの音にあせりがつのる！　そして工場内で、ついに敵のロボットに遭遇だあっ。

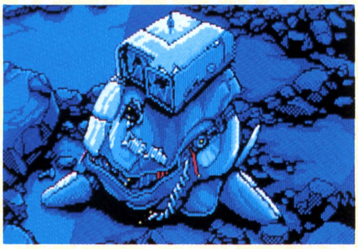


はるか　ひえええっ、なにこれ。いきなりシューティングゲームになっちゃうの？　死んじゃうわよお！

えりか　まかせなさーい。ここで死んだらゲームオーバーだもん。ブラスター構えて応戦だい！



◀ジャンのナビゲーター、リトルジョンを発見！



▲スナッチャーに壊されたリトル・ジョン。なにか手がかりを残してくれているだろうか？



▲おや？　人が倒れてるぞ。もしかして、あれは……ジャンの変わりはてた姿なのか？



▲ジャンの死体から発見したスナッチャーの手がかりは、メタルギアに分析させよう

敵を発見！さあ、キミの反射神経の見せどころだ！



ビーッビーッビーッ！　突然の警報とともに、敵の警戒センサー用ロボット、インセクターの襲撃だ！　シフトキーを押して銃をかまえると、下の写真のように画面が９分割される。９つのマスは、それぞれ１～９のテンキーに対応。敵が現れたら、すばやく攻撃しよう。ま、要領は、もぐらたたきと同じだね。でも、ボケボケしてると、敵にやられてゲームオーバーだ。いやでも、緊張するぜ！

このシューティングゲームを盛りこんだアイデア、なかなかのもんだも思う。ゲームにすごく緊迫感が出て、思わずストーリーにのめりこんじゃうぞ！



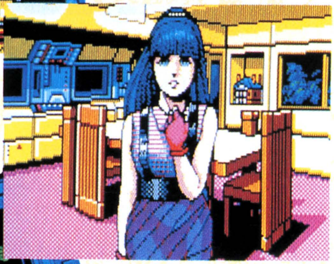


工場跡から、からくも脱出。本部で謎とき開始！





◀これが、いまは亡きジャン・ジャック・ギブスンの家。ひとり娘のカトリーヌが、留守を守っているんだけど……なかに入れてもらうのが、けっこうタイヘンなのよね。何度か本部とココを往復するはめになるかも



▶やっと会えたね、カトリーヌ。ずいぶん手を焼かせてくれたけど、こんなにカワイイ子なら、許してあげてもいいよね

謎を握ったまま死んだジャンの遺志を継げ！

危ない銃撃戦はえりかにまかせて切り抜けて、なんとか無事に戻ってきたジャンカー本部。フロントでは、涙をいっぱいためたミカが迎えてくれたわ。仲間を失って悲しい気持ちは痛いほどわかるけど、わたしたちは泣いてなんかいられない。ジャンが残してくれた情報を手がかりに、すぐにでも捜査にかからなくっちゃ。

本部でひととおりジャンの遺品を調べたら、つぎは彼のひとり娘カトリーヌに会って情報収集。ところがこの子ったら、とっても警戒心が強くって、なかなかドアを開けてくれないの！「あなたがジャンカーだという証拠を見せて！」なーんて調子で、つぎからつぎにイジワルな質問をしてくるわけ。なんだか童話の「７匹の子やぎ」のオオカミさんになった気分だわ。

でも、考えてみればムリもないのよね。お父さんもお母さんもスナッチャーに殺されて、もう誰を信じていいのかわからなくなっちゃったんだと思う。ううん、彼女だけじゃないわ。このゲームの世界に生きてる人間はみんな、人を信じられなくなってるんじゃないかしら。だって他人はもちろん、自分の家族だって、いつのまにかスナッチャーにすりかわってるかもしれないんだもの。しかも、彼女はまだ14歳。ひとりぼっちになっちゃって、ほんとうに心細いにちがいないわ……。

▶ジャンカー本部のマザーコンピュータ「ガウディ」は、情報の宝庫。人物や事柄など、なにか新しいことがわかったら、いろいろ調べてみましょうね



ワタシの名はガウディ。なんでも聞いてや、お役に立ちまっせえ……

さて、彼女のイジワルな質問に答えて、いよいよジャンの家のなかに迎え入れてもらったら、さっそく捜査を始めましょう。まずはジャンのパソコンから何か役に立ちそうな情報を引き出さなくちゃ。

えりか　あれ？　パソコンがパスワードを要求してる……はるか、パスワードなんて知ってる？

はるか　知らないけど……なにか手がかりがあるはずよ。ジャンはメモ魔だったから、ヒントを残してるはず……あ、そうか！　わかったわ。

えりか　よっしゃあ！　さっそく情報を引き出そうよ。なになに？　スナッチャーの秘密について……？

はるか　核心にせまってきたわね。あら？　裏庭で犬がほえてるわ！

えりか　スナッチャーか？　と、気をもたせておいて、この続きは来月だ！





▲ミカ、泣かないで。ジャンのかたきは、ゼッタイにとってみせるからね！

ロードス島戦記 III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

あるど のぉば かおでかい

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕



episode V 黒の導師

ヴァリスの神官王エトに謁見(えっけん)した冒険者たちは、ヴァリスの神殿からも何者かが宝物を盗みさったことを知る。フレイムの“魂の水晶球”盗難事件と関係はあるのか？　影で糸を引くのは、やはり黒の導師とダーク・エルフの一団なのか？　真相を知るため、スパークたちはヴァリスの兵士とともに、港に浮かぶ怪船シーウルフ号を見張ることになったのだが……!?　テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する大好評連載第5回、開始!!

取りもどされた魔法の杖の事

GM　みんな不幸にしていたかい。
スパーク　戦闘がいままさに始まろうとしているところなんだぞ。盛りあがっているところで、水を差すんじゃない。
ギャラック　そうそう。オレなんが戦闘でしか盛りあがれないんだから。
リーフ　あたしも！
GM　はいはい、リーフちゃんはあっち行っててていいからね。
リーフ　うー、ワンワン！
スパーク　それより、戦闘はどうなった～？
GM　姿を見せたダーク・エルフの数は5人。対する張りこみのヴァリス兵の数は、20人ばかり。これでは、さしものダーク・エルフも敵ではない。あっというまに片がつく。
グリーバス　盛りあがれませんでしたね～。
ギャラック　ＧＭの悪意を感じるな。
アルド・ノーバ　ダーク・エルフはみんな死んでしまったのかい？
GM　１匹残さずね。さすがにヴァリスの兵士は、融通が効かない。邪悪な者は皆殺しじゃあ、とまるで某セシルのような戦いぶり。
ギャラック　しかたがない。とにかく、ダーク・エルフの死体を調べてみよう。“魂の水晶球”を持っているかもしれないから。
GM　うんにゃ、持ってにゃあよ。
ギャラック　……。
GM　一方のヴァリスの兵士は、あったぞ、と叫びながらキミたちの気も知らずにはしゃぎまわっているから、おそらく彼らの捜し物は見つかったのだろう。
スパーク　ちっ！　悔しいから、ヴァリスの兵士が見つけだした物をスパイしてやる。
GM　なんだい、その理屈は。彼らが手にしているのは、１本の杖だ。当然、魔法の杖だろうね。いかにもそれらしい歪みかたをしていて、上位古代語のルーンがびっしりと刻まれている。
アルド・ノーバ　じつはルーン・スタッフだったりしてね。
グリーバス　ルーン・スタッフ？　ウィザードがいないから、ぼくたちには使えませんね。
ライナ　ヴァリスの物じゃなければいただくのに。
リーフ　のに。



GM　おいおい、人様の物でしょ。我慢しなさい。
ライナ　それで我慢してたら、スカウトの名前がすたるというものだけれど、だからといって、さすがにこれを盗むわけにはいかないわね。
リーフ　欲しい……。
ギャラック　なんとか、手段はないものかな。
スパーク　ヴァリスの兵士と戦うとか……。
GM　ちがう、なにかがちがう。どうして、そんなこと真剣に話しあっているんだよ～。
アルド・ノーバ　つきつめれば、他人の物を取ることが冒険者の商売だからね。
GM　キミたちがこの杖を盗んだ日には、キャンペーンは崩壊しているよ。いかにヴァリスの追っ手を逃れて、魔法の杖をマーモにいる黒の導師の元へ届けるか。ケイオス・パーティの苦闘は続く～。ジャンジャンだ。
ギャラック　それはそれでひとつのキャンペーン・シナリオではあるがな。
GM　ゲームを続けます！　ようやく使命を達成した高揚感が冷めたのか、ヴァリスの兵士は君たちの協力を感謝してくれる。「さんきゅー・べりー・まっち」っときたもんだ！
グリーバス　強引ですね～。どうせぼくたちは隣りでギャグをしていただけですから、礼にはおよびませんよ。それよりダーク・エルフたちが本当に魂の水晶球は持ってなかったか、ヴァリスの兵士に確かめてみましょう。もしかすると、こっそりシカトしているのかもしれないから。
GM　えっ、魂の水晶球って、何？　魂の水晶球の話はヴァリス側には伏せていたんじゃなかったっけ。
グリーバス　しまった～。
スパーク　この、たわけもの！
ギャラック　どぶドワーフ！
アルド・ノーバ　類似の悪口。
リーフ　えい！
グリーバス　えい、おー！
GM　反省の色がない！　もっとも、ニースだけはみんなに罵倒されているグリーバスを慰めてくれるけどね——「人は過ちを冒すものです。そして、

その過ちを償うために生きつづけなければならないと、マーファは教えています」――だって。

ライナ　その言葉って、ずいぶん説得力があるわね。彼女の母親のレイリアさんって、それを実践しているような人ですものね。

グリーバス　わがマイリーにも「心に棚をつくれ」という教訓が……。

GM　だから、そんなのないってば。マンガ・ネタで勝手な教訓をつくらないでくれる？　そのうち、マイリーから破門されてしまうよ。

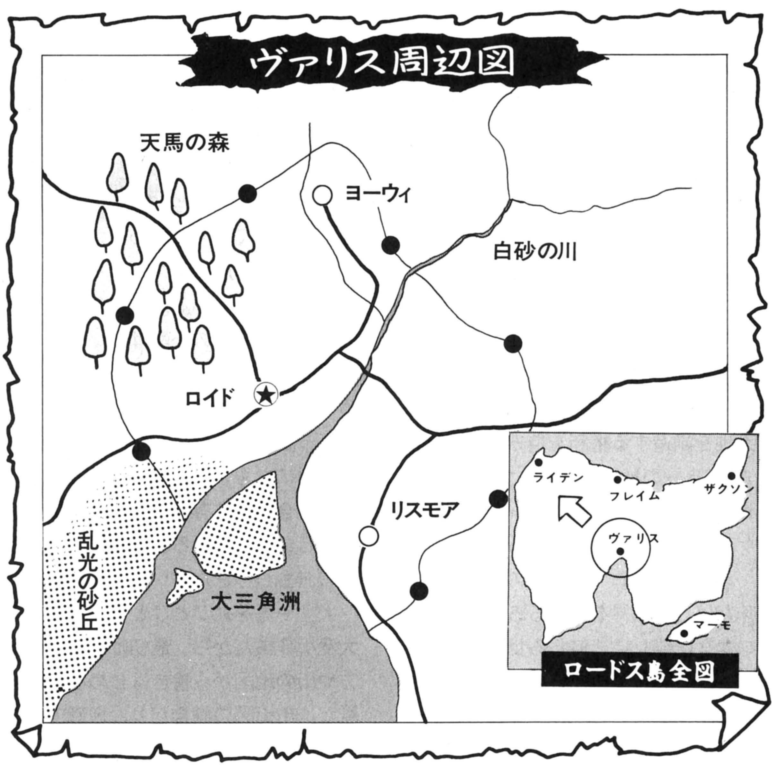
きみたちがぐずぐずしているから、シーウルフ号からやってきた小舟は、沖に向かって引き返してしまったよ。

ライナ　すっかり、忘れていたわ。

スパーク　逃げるとは、卑怯者め。とってかえせ～！　そして尋常に勝負しろ！

GM　20人以上も待ちかまえているくせに、どこが尋常なんだか。あわてないでも、シーウルフ号はヴァリスの軍船がとり囲んでいるから大丈夫だよ。最初からそういう手順だったじゃないか。

ライナ　なら、安心。あたしたちは城に戻ってもいいわけね。



スパーク　安心じゃない。魂の水晶球は見つかっていないんだから。

GM　そうだね。でも、ヴァリスにとっては、目指す宝が見つかったのだから、褒美ぐらいは期待できるでしょうね。

ギャラック　しつこいようだが、何もしていないけどな。

GM　そんなに卑屈になることはないよ。きみたちの情報があればこそ、ダーク・エルフは倒せたのだからね。さあ、城に帰って酒宴だ、酒宴。



スパーク



▲フレイムの騎士にして、パーティのリーダー。さあみなさんご一緒にィ、スパーク君ってば、不幸！

ギャラック



▲傭兵あがりの戦士。スゴミのある顔のわりには、あまり目立たない。どうぞ温いご支援のほどを！

グリーバス



▲マイリー神を信奉するプリースト。ドワーフって、こんなに陽気でおしゃべりだったっけ!?

アルド・ノーバ



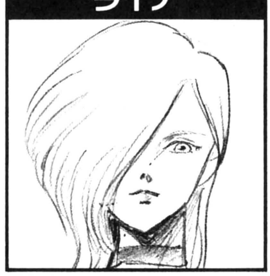
▲中身はごくノーマルな魔法使いなのだが、外見がどんどん過激になって、いまやほとんどモンスター？

リーフ



▲人間の母親を求めて旅をする――というテーマをもはや忘れ、ひたすらスパークいじめに走るハーフエルフ

ライナ



▲拷問係のほうが向いている、ともっぱら評判。ムチ使いの美人盗賊とは、彼女の事だ

ニース



▲初登場以来、ファンレターが毎日来るほど大人気のNPC。スレインとレイリアのひとり娘

黒の導師の正体、明らかとなる事

さて、不幸なスパークーを除く一行が酒宴で盛りあがっている間に、GMのコーナーをお届けしよう。

今回のテーマは、RPGの舞台になる「世界」のつくり方だ。ゲームマスターは、神様にたとえられるように、天地を創造する権利を持っている。つまり、自分の独自の世界をつくり、その世界を舞台にRPGのキャンペーン・ゲームを行うことができるわけだ。

これはゲームマスターの一番の醍醐味だけど、世界をつくるって作業は、なかなか難しい。何しろ世界は広い。どこから手をつけていいのかまったく見当がつかないのがふつうだろう。

そこでぼくは、まず地図を書くことをお勧めする。

これはぼくがこの連載を始めるときに使った方法でもあるし、どうやら一番オーソドックスな手法でもあるようだ。

最初にキャンペーン・シナリオの元になる事件を考えるのは、なかなか難しい。アイデアを何もないところから生みだすのは、本当に大変な作業で、それこそ七転八倒の苦しみを味わうことになる。締切り前の作家のように、コーヒーの空缶が部屋中に散乱し、紙屑の山に埋れるだろう。

その生みの苦労を手助けしているのが地図なんだ。地図をつくりながら、この山にはどんな怪物が棲んでいるのだろうか、この街を治めている太守はどんな人物なのだろうかなどと考えているうちに、事件のヒントのようなものが浮かんでくるわけ。

ロードス島もまず地図から始まって、それから森や砂漠の名前を考えた。そして、それにあった設定をつくっていった。

「帰らずの森」、「風と炎の砂漠」など設定から名前を考えたわけじゃなく、名前から設定を思いついた例。

では、その地図のつくり方だけど、ぼくは本物の世界地図を参考にしている。その中でとくに変わった地形に注目し、それを切貼りしてつくっているみたいなところがある。なにしろ世界地図だから、版権の心配はないし、また理屈にかなった自然な地形ができあがるからお得だと思うよ。

もっとも、地形の変化は激しいほうが絶対におもしろいから、砂漠や湿地が隣り合わせに存在していたってかまいはしない。むしろ、それこそ架空世界のおもしろさだといえるだろう。

大陸や島を丸ごとひとつつくるのは大変な作業だから、最初はひとつの地方や街の地図から書きはじめるのが無難だ。市街図の場合だと、地形ではなく、ひとつひとつの建物や人物についてシナリオのヒントとなるような設定を考えていけばいい。

ということで、次回はその世界に住んでいる人々、つまりNPCについて解説しようと思います。お楽しみに。

GM　さて、酒宴も終わり、みんなはほろ酔い気分。ヴァリスの格式ばったパーティはきみたちには、少し窮屈だったかもしれないけどね。

ギャラック　酒は無礼講で飲むのが一番だからな。

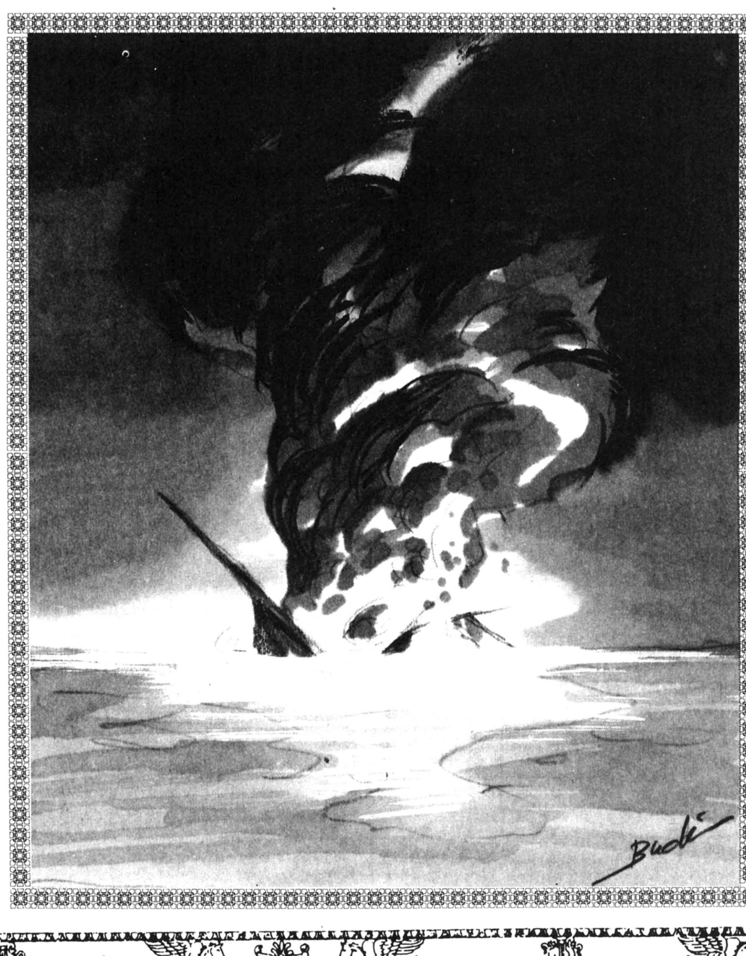
GM　さて、酒宴の間に入ってきた新しい情報を伝えよう。

えーと、シーウルフ号はヴァリス海軍の攻撃を受けて炎上、沈没し、乗組員の大半は死んでしまったそうだ。生き残りは捕えられ、拷問のすえにようやく今度の事件の背景を白状させることができた。

リーフ　ライナさん、さすが！

ライナ　あ、あのねぇ。あたしはずっと酒宴に参加していました。

ギャラック　惜しいな。ライナの腕なら、どこの国の拷問吏になっても、食べていけるのに。





GM　ところで、事件の情報だけど、彼らシーウルフ号はマーモとの商売で儲(もう)けていたカノンの商船で、それに海賊行為もしばしば働いていたらしい。

で、今回はふたつの魔法のアイテムを奪う使命を帯びたダーク・エルフたちを送り、そして彼らを回収してマーモに連れもどるのが使命だったんだ。

一隊はフレイムに行き、そしてもう一隊がヴァリスに派遣されていたのだけれど、港でヴァリスの兵に殺されたのは、全員ヴァリス組のダーク・エルフだったらしい。で、だれが事件の黒幕かと言うと……。

リーフ　カーラ。

ライナ　カーラ。

アルド・ノーバ　以下同文。

GM　あ、あのねえ……。黒の導師という人物なの！

スパーク　で、結局カーラなんだろ。

GM　ウリィィィィィィ！　そこまでコケにされちゃ、黙っていられない。黒の導師という人物の名前も、シーウルフ号の人間は知っていたことにしてやる～！　それは人間で、その名前をバグナードというんだ、どうだ参ったか！　ぜいぜい。

ライナ　バグナード？

ギャラック　だれよ、それ？

GM　名前を忘れている人はいますぐ本屋さんに走って、小説版『ロードス島戦記～灰色の魔女～』を買うこと。67ページから、バグナードがいかなる人物かが記述されている。

スパーク　宣伝がすぎるぞ。それより、ロードス島戦記スペシャルのエンサイクロペディアを見たほうが早い。

アルド・ノーバ　二子山親方にも勝てる人だね。魔法をかけようとすると全身に耐えがたい苦痛が走るというギアスをかけられた、賢者の学院出身の元魔術師。

GM　そうだよ。マーモの暗黒皇帝ベルドの参謀で、賢者の学院を滅ぼした張本人さ。その魔法の腕は、ロードスでは、灰色の魔女カーラやモスの大賢者ウォートにつぐといわれている実力の持ち主だ。

ギャラック　それは立派な悪人だな。

GM　バグナードの名前を聞いて、突然ニースが、あっという声をあげる。

リーフ　いったい、どうしたの？

GM　彼女は自分が夢の中で見た人間こそバグナードかもしれないと話す。

みんなも知っているはずだけど、彼女はある予知夢に導かれて、旅立つ決心をしたんだ。その予知夢の中で、ひとりの人物に出会ったのだけれど、その人物は魔法の儀式を行いながら、全身に圧倒的な苦痛を受けていたのだそうだ。

どうしてそれがわかったのかというと、ニースは一瞬だけだけど、その男の意識と接触を持ったからなんだ。そのときに、憎悪と野心、そして常人では耐えられないような苦痛が、男からは感じられたのだそうだ。その苦痛のため、彼女は夢から解放されて、目を覚ましたんだそうだ。

ライナ　怖い話ね。でも、「夢」なんでしょう。

GM　「夢」だよ。でも、予知夢だからねぇ。もしかすると、男の行う儀式によって召喚(しょうかん)されていたのかもしれない。つまりは、幽体離脱さ。

スパーク　しかし、なんのために彼女を召喚したんだろう。

GM　ニースは首を振って、「それを確かめるために旅に出ているのです」と答える。

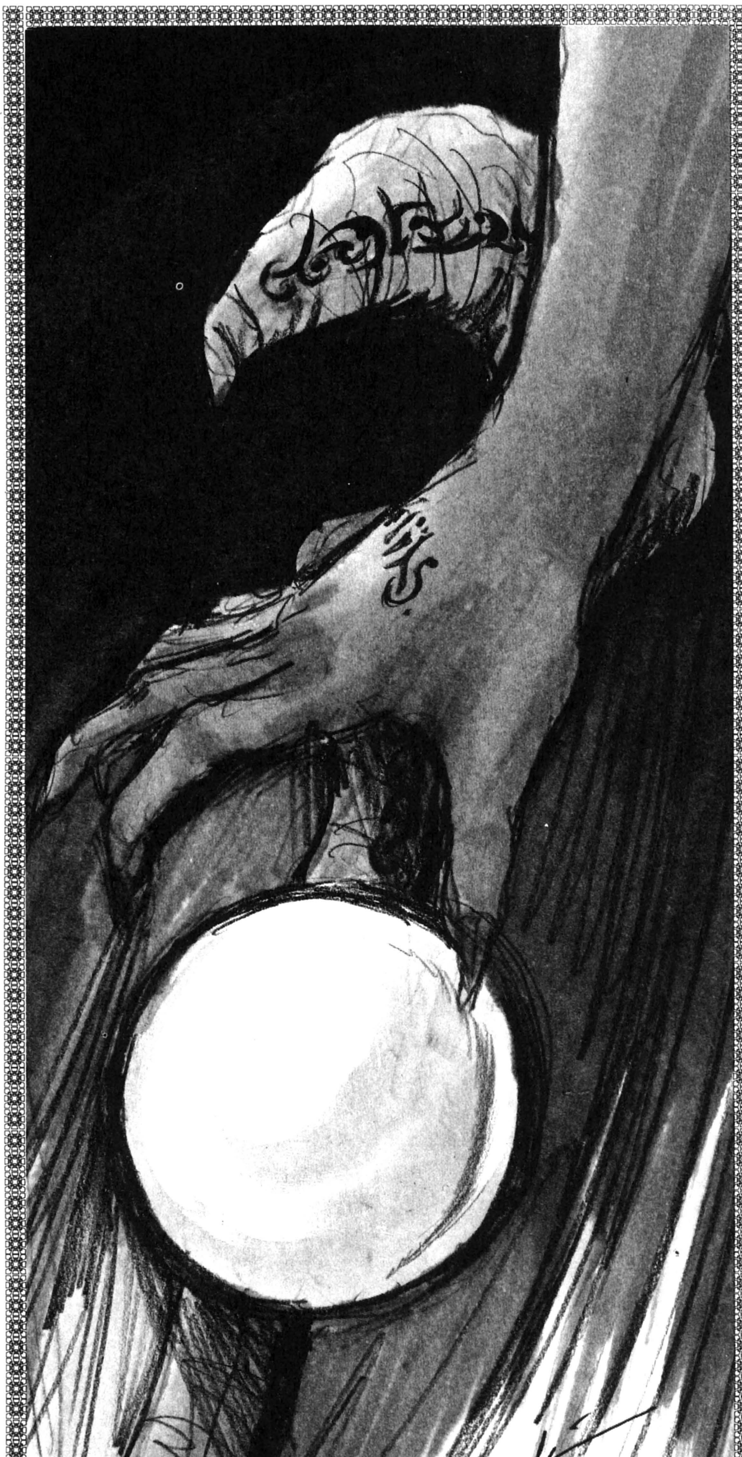
ギャラック　もっともな答えだな。

リーフ　なんだか怖いわねぇ。この娘とは関わりにならないほうがいいんじゃない。

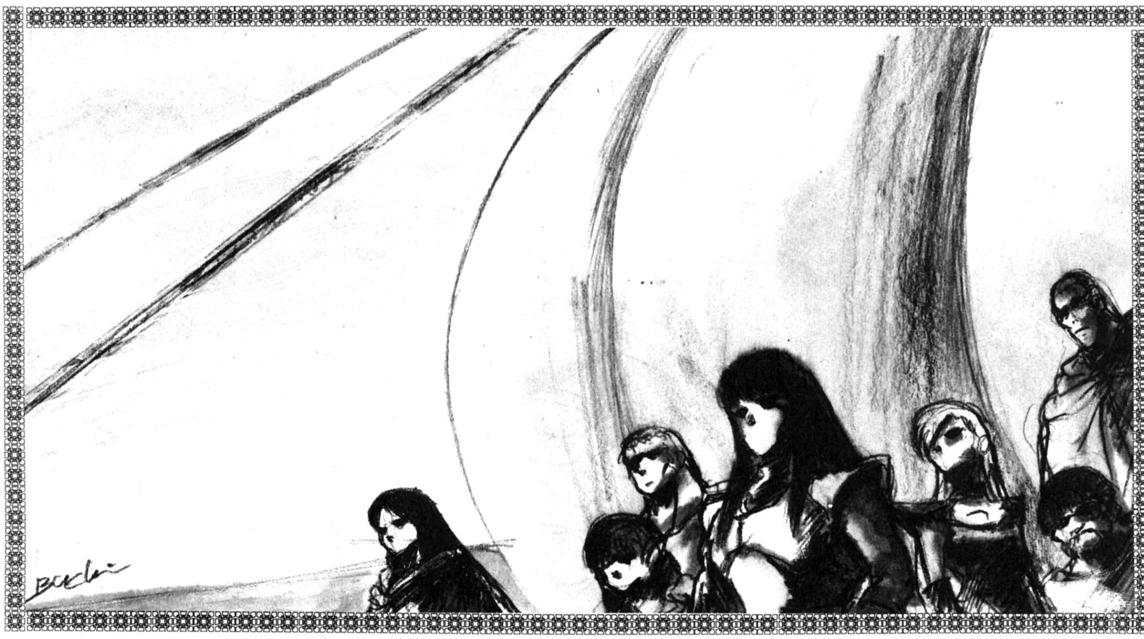
アルド・ノーバ　リーフのアイドルとしての地位も危ないからね。

リーフ　ガルルルル！

冒険者たち、カノンへ船出する事



スパーク　いまの話って、伏線かな。これは現在までの状況を整理してみたほうがよさそうだ。
ギャラック　おっと、でたなスパーク、状況整理の鬼。読者の味方、ＧＭの敵。
ＧＭ　なんで？
ギャラック　これをすると、シナリオの矛盾点がばれることもあるからだよ。
スパーク　矛盾があったら、真鍮製の特殊ダイスが飛ぶと思ってくれ。
ＧＭ　こ、こわい。
スパーク　まず、バグナードという人物がいて、そいつが黒幕であること。これがＧＭのバーサクで新しくわかったことだな。
　このバグナードという人物が、カーディスという邪悪な存在を復活させるべく、鍵となるふたつのアイテムを奪いとろうとダーク・エルフを派遣した。
　そのアイテムのひとつが、魂の水晶球であり、もうひとつがロイドのファリス神殿に保管されていた魔法の杖である、と。
アルド・ノーバ　ひとつの扉を開けるためのふたつの鍵が、これでそろったわけだね。では、残るは「ひとつの扉」だけど。
ギャラック　また、「最も深き迷宮」のような場所があって、異世界への扉が隠されているとか。
スパーク　あるとすれば、マーモにだろうな。
ＧＭ　それをいまから詮索しても、仮説にしかならないよ。それより、エト王がきみたちを呼んでいる。なんでも話があるそうだ。
グリーバス　呼ばれて、飛びでて、じゃじゃじゃじゃーん。
ＧＭ　ふ、古い。エトの話は、ほかならぬ盗まれた魔法の杖のことで、取りもどせた以上は、教えてもかまわないからと、きみたちを呼んだんだそうだ。
ライナ　ありがたく、教えてもらいます。
ＧＭ　盗まれた杖の名前は、“生命の杖”といい、その名のとおり、失われた生命力をたちどころに癒してしまうアイテムなのだそうだ。もちろん、死人を蘇生させる力もある。
　ファリスの司祭たちは、どうも質が落ちているらしく、この杖の力で信者



たちのケガを治さねばならないのが実情らしい。エト自身はもちろん蘇生の魔法は使えるんだけれどね。
アルド・ノーバ　魂の水晶球と同じような効果があるわけだね。
スパーク　たぶん、対の関係にあるのだろう。魂の水晶球は魂を癒し、生命の杖は肉体を治す。
GM　なんて、美しい。
スパーク　自分でいうか〜。
GM　いわせてくれ〜。それより、きみたちの使命のほうは達成されていないだろう。魂の水晶球はどこに行ったのでしょうね。
スパーク　それなんだよな〜。仲間が捕まったことは、オレたちが戦ったダーク・エルフの生き残りは知っていてもおかしくないし、それで自らの危険を感じてロイドに来なかったのかもしれない。
GM　さすが、スパーク君はするどいね〜。そのとおりだよ。
ライナ　仲間を見捨てて？
GM　それが、ダーク・エルフのダーク・エルフたるゆえんだね。
ギャラック　秘密はしゃべるわ、仲間を見捨てるわ、さすがは悪のエージェントのダーク・エルフだな。
GM　マーモまでなら、陸路を通ってカノン経由になるだろうね。それもいまから追いかけたんじゃ間に合わないかも……。
スパーク　オレたちが追ってることはばれてるし、今度は向こうも急いでいるだろうなあ。これは任務に失敗したかも……。
GM　だったら、悲惨だね。ということで、エト王が君たちに助け船を出してくれるわけだ。
　このまま陸路を行くと時間もかかるし、それに危険だ。カノンはまだマーモの勢力が強く、怪物どももうようよしているからね。そこでエトは海路を通って、カノンに行けばどうかと勧めてくれるよ。そちらさえよければ、ヴァリス海軍の軍艦でカノンまで送ってくれるそうだけれど。
グリーバス　まさしく助け船ですね。
ギャラック　なんか、GMの思惑どおりに進んでいるような気がするな。
ライナ　でも、背に腹は代えられないし、船に乗っていくのは実用的だし。
スパーク　しかたがない。ご厚意に甘えることにしよう。
GM　了解。じゃあ、エトは船の手配をしてくれる。次回はいよいよ海洋冒険だ！
――ということで、リーフちゃんどうぞ。
リーフ　うふっ。うふっ。スパーク君ってば……。
スパーク　勝手にやってろ！
スパークを除く全員　不幸！
スパーク　アンギャー！

ロードス島だより

　2カ月にわたり付録にも登場して大いそがしのGMことゲームマスターでーす。人気者はつらいわ、ホーッホッホッ。
　とゆーことはほっといて、まず、「NPC募集」は12月7日で締切りました。たくさんのご応募どもありがとう。まもなくみなさんのNPCがロードス島に出てきますよ〜、お楽しみに！
「来月の扉絵に、出渕裕氏がどのキャラを描けばよいかリクエストせよ」と、「ロードスⅢキャラクターコンテスト」の2大(?)イベントは続行中、どんどんハガキを送ってください。また、イラストや連載に関するご意見、ご感想も待ってます。
　あ、そうそう。来月はこのコーナーでちょっとナイスな情報をお知らせできそうです。と、伏線を張ったところで、次回もヨロシク、ごきげんよ〜〜！
〈おたよりのあて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク・ロードス島係

クロちゃんのRPG千夜一夜 VOL.16

The Thousand and One Nights

新年号にはめでたい(?)話

黒田幸弘



やあやあ諸君、あけましておめでとう。今年はテーブルトークRPGが大流行、道行く人はみんな「千夜一夜」を読んでいる……なんて初夢でも見たいね。今年もヨロシク！

イラスト／中野豪

第90夜 女戦士の秘密？

ゲームというのは、やはり寒い季節のほうがマッチしてるみたいだね。そりゃ夏のほうが、休みもあるから遊ぶ機会も多いけど、ボクなんかどうも暑い時期には、なにごともやる気がおきないんだ。だいたい学校が夏休みになるのは、夏に勉強したって能率が上がらないからだもの。頭を使うゲームだって、それと同じことさ。

そこへいくと秋や冬は、ゲームにとっては最高だよ。とくにコンピュータでやるＲＰＧは、やっぱり夜中にノンビリとやるのが一番だね。さすがに冬場は寒いけど、おもわず熱が入りすぎて、気がついたら徹夜、なんていう経験をもつ人も、けっこう多いんじゃないかな。

そんなわけで、最近はだいぶ涼しく(というより寒く)なってきたので、ゲームについていろいろと考えることが多いんだ。そしてちょっと気になったのは、どうもＲＰＧの世界というのは、なにかと非現実的なことが多い、ということなんだね。

まあ、もともとが空想の世界での話なんだから、それはあたりまえのことかもしれない。ＲＰＧというのは、プレイヤーのノリさえよければ、中身なんかどうでもいい、というところがあるからね。難しい言葉で言えば、ようするに感情移入ができるかどうか、が問題みたいなんだが、しかし、それでも不思議なのは、かなり矛盾した世界設定が、プレイヤーにそのまま受け入れられていることなんだなあ。

たとえば、ファンタジーＲＰＧには、よく女性の戦士が登場するけど、キミたちあんなキャラクターが、ほんとにいると思うかい？

よくイラストでお目にかかる女戦士は、どうみても異様な格好だよね。ヨロイと称するものは金属製のビキニで、ほとんど裸同然じゃないか。武器やカブト、タテなどはちゃんと持ってるのに、なんで服は着てないんだろう。

しかし、少なくとも日本では、書いた人がプロ、アマを問わず、女戦士のイラストといえば、みんなああいうスタイルなんだ。みんな「おかしい！」と思わないのかなあ？

そういえば以前にやったゲームで、めずらしく女の子がいたっけ。たしかあんな格好の女戦士を出してきたんだけど、そのやりとりがおもしろかった。

「キミのキャラクターは？」

「あたしは女戦士よ」

「なるほどねえ。おや、これがイラストかい、うーん！」

「なにか文句ある？」

「いやね、イラストはうまいんだけど」

「だけど、なに？」

「こんな裸同然の格好じゃ、戦闘のときに危なくないかな。敵の攻撃をまともにくらったら、肌が露出しているからイチコロだぜ！」

「大丈夫よ、あたしはそんなヘマはしないわ」

そう言われると、答えようがない！

「し、しかし、戦場で肌にたとえかすり傷でも受けたら、女性としては困るんじゃないかな？」

「そんなの気にしないの」

「どうして？」

「あたしは腕のいい魔術師を知ってるからよ。死体を生き返らせてくれるん

ですもの。多少の傷なんか、たちまち直してくれるわ」

うーん、なんともすごい論理だ。やっぱりファンタジーＲＰＧの世界だけあるよ。こういう相手には、まともな論理は通じないぞ。

「しかし、もうけた金を傷直しにつぎこむのは、もったいないような気がするけど……」

「そんなことないわよ。だってあたしが冒険をしてるのは、整形手術、じゃなかった、美貌を上げるための魔法を受けるためなんですもの。そのための資金をためてるのよ！」

「………！」

「美貌を上げる魔法はすごく高いのよ。だから一獲千金を狙う女の子は、みんな冒険を始めるわけなの」

「あの、そういうルールって、誰かが考えたわけ？」

「あたしにＲＰＧを教えてくれたグループは、みんなそのルールでやってるわよ。だから全員が女のキャラクターを使ってるわ」

「………！」

なるほどねえ、冒険者に女のキャラクターが多いのは、そういった深いわけがあったのか。うーむ。

しかしやっぱりＲＰＧの世界は非現実的すぎるよ！」

第91夜 復讐の話は好まれる

さてキミたちも、人間の考える話にはだいたいパターンがある、ということは知ってるよね。もちろんＲＰＧもお話の一種だから、こういったパターンは無視できないんだ。とくに注意したいのは、一般に好まれる話のパターンは、わりあいに決まっている、ということかな。

そんな好まれる話のひとつは、なんといっても復讐の話だね。やっぱりあだ討ちというのは、非常にわかりやすいもの。もっともふつうはプレイヤーのほうが、仇を討つ立場じゃないとまずいよ。誰だって悪役はやりたくないもんね。



●

さて、いつものように集まったパーティは、とある貴族から仕事を頼まれたんだ。

「頼む。北の山に住むドラゴンを退治してくれ」

「ドラゴン、そりゃきついなあ！」

「しかしあのドラゴンには、恨みがあるのだ」

「恨みっていいますと？」

「わしらのかわいがっていたルーファが、妻とともに食われてしまったのだ」

「おねがい、ルーファちゃんの復讐をしてちょうだい！」

と夫人が追い打ちをかける。

「ま、まあ、事情が事情だからね。やってもいいですよ」

「そうか、ありがとう。ドラゴンの首を持ってきてくれれば、ルーファの住んでいた城をさしあげよう」

城がもらえりゃ文句はない、てなもんでパーティは、一目散に北の山へ。そこにいたドラゴンは年老いて、かなりたちの悪いやつだったけど、みんなは根性でブレスの嵐をくぐりぬけて、なんとか強敵を仕留めたんだ。

「ひえー、ひどい目にあったなあ」

「あやうくオレたちも、ルーファちゃんとやらの二の舞になるところだったよ！」

「しかし、これからがたいへんだぞ。なにしろ、このドラゴンの首を担いで帰らなくてはならないんだからな！」

たしかにドラゴンの首をみんなで担いだら、山のような財宝はあきらめるしかないようだ。もちろん、財宝のほうを取ることもできるけど、そこはやっぱり、頼まれた仕事のほうが優先するからね。

てなわけで一行は、ドラゴンの重い首を必死に運んだんだ。なにしろ人間以上の大きさがあるから、山の中ではもうたいへん。崖から落ちてあわや押し潰されそうにすらなったんだよ。

「死せるドラゴン、生ける戦士を押し潰す、か。危なかったなあ」

「まったく、冗談じゃないわい！」

しあしまあ、平地にまで戻ればあとは簡単。荷馬車を借りて運べばいいんだからね。こうしてパーティは依頼主の貴族の城にたどりついたんだ。

「おお、それがルーファの仇のドラゴ

ンか！」
「どうだか知りませんけどね。とにかく北の山にいたやつの首ですよ」
「そうか、よくやってくれた」
「それで、さっそくですが、ほうびのほうを……。」
　喜んでいた貴族は、そう言われてやっと約束を思い出したみたいだ。まったくいいかげんな連中だぜ。
「そうか、約束のほうびはなんだったかのう？」
「お城、ルーファ様とやらのいたお城をくれる、という約束ですよ！」
「ああ、そうか。それなら簡単だ」
　と言うと貴族は、家来になにごとかいいつけた。そしてその家来は、しばらくすると、なんだかキラキラ光る小さな箱を持ってきたんだ。
「さあ、これがルーファの城だ。受け取るがいい」
「へっ？ なんでこの箱が城なんです？」
「ルーファの犬小屋だよ」
「にゃにい！」
「ルーファは妻がかわいがっていた犬だったのだ。先日野原で散歩しているときに、このドラゴンめが妻たちを襲ったのじゃが、兵隊に追い払われたので、その腹いせに噛（か）みついたルーファを食ってしまったのだ」
「うーん、なさけねえドラゴン！」
「したがってわしは復讐のために、そなたたちをドラゴン退治に送ったというわけじゃ。この小屋も金箔が貼ってあるし、なかなか上質のものだぞ」
　冗談じゃないよ、犬小屋だって、などと思ったが、まわりには早くも貴族の衛兵がずらり。チッ、計られたか。
「くそっ、それじゃ犬小屋をいただいて退散しますよ！」
「そうか、御苦労だったな」
　こうしてなかばダマされた一行は町に帰ったんだ。でも犬小屋を売ってもせいぜい金貨百枚。これじゃワリがあわないよ。
「ちぇ、あの野郎、金箔なんて言ってたけど、やっぱにせ物じゃないか！」
「こうなるとわかっていれば、ドラゴンの財宝を取ってくればよかったな」
「そうだ、今から取りにいこうぜ！」
　しかし世の中そう甘くない。財宝はもうとっくに誰かに盗られた後だったんだ。なにしろパーティがドラゴンを退治して、その首を運んでいたってことくらいは、近所の盗賊連中はみーんな御存知なんだもの。
「踏んだりけったりだ！」
「こうなったら、オレたちがあの貴族に復讐する番だ」
「しかし城の守りは堅そうだぜ」
「そりゃそうだ。城を攻めるわけにゃいかないよ。だが別な方法がある」
「なんだい？」
「このあいだ見たら、やつは今度はカナリアを飼っていたんだ。だからあのカナリアを狙って、焼き鳥にして食っちまおうぜ！」

第92夜 無限の財宝

　ＲＰＧもある程度の数をこなしてしまうと、どうしても仲間内ではアイデアが出つくしてしまうんだ。そこである時、いくつかのグループが集まって考えたのは、おたがいの使っているマジックアイテムを交換したらどうだろう、ってことだったんだ。
「なかなかおもしろそうなアイデアだけど、いったいどういう風にやるんだい」
「そうだよ。ルールブックにはそんなことは書いてないしね」
「そこが甘い。日本人はすぐにルールブックを持ち出すのがダメなんだ。こういったことは、自分たちでルールをつくればいいじゃないか」
　と、強気に発言するやつがいたんで、みんなそれじゃ、という気になって始めたのが、

盗賊ギルド主催
輝け！　第１回マジックアイテムオークション

「主旨はわかったよ。ようするにセリをやるんだろ？」
「そのとおりぃ！」
「しかしこの“輝け！”というのは、いったいなんなんだ？」
「まあ、細かいことは、あまり気にしないでね！」
　という軽いノリで始めたこのオークション。要するに、いろいろなオリジナルのマジックアイテムを売り買いしようというんだ。参加してるパーティは、だいたい同じレベルだし、持ってる金額も同じくらい。だからみんなだいたいいい勝負のセリになると思っていたのだが……。
「おい、さっきからずっと見てると、あのパーティの僧侶が、やたらとセリ落としてるぞ」
「ほんとだ、またただよ！」
「おかしいな、インチキやってるんじゃないかな？」
　という抗議が出たんで、オークションは一時中止。調べてみたらその僧侶は、もう最初の所持金の２倍以上も使ってるんだ。
「おいおい、困るなあ。こんなごまかしをやられちゃ！」
「え、べつにボクはインチキなんかしてませんよ？」
「だってキミはもう他人の倍以上の金を使ってるじゃないか！」
「いいんですよ、持ってるんだもの」
「なぜだ？」
「だってこのあいだ、願いの指輪を見つけたんですよ。そのときにあれを使って“金がいくらでも出る財布”ってのを出してもらったんですよ。だからいくらでも金はあるんだ」
　うーん、これじゃなにも言えないよ。しかしセリにならないのじゃ、いったいなんのために集まったんだ。そこでみんなは、そんなとんでもないアイテ



ムを与えたマスターに文句を言ったね。
「おいおい、困るよ。あんなアイテムを出されちゃ！」
「でも、あれにはちゃんと副作用があるんですよ」
「なんだい、その副作用というのは？」
「あの財布を持ったプレイヤーの持物の中からは、どこからともなく無限に借用証書が出てくるんですよ。それでチャラになるんですよ」
「うーん、くだらないアイテムだ！」
「ということだよ。お坊さん。あまり使わないほうがいいんじゃないの」
　しかしこの僧侶は、それくらいではへこたれなかったね。
「いいですよ。ボクはこれからヌーディストに宗旨を変えますから！」

第93夜

危険を知らせる笛の話

　やれやれ、残りのページもだいぶ少なくなってしまったなあ。それじゃ今月の最後は、ちょっと変わったマジックアイテムの話だよ。
　いつものようにパーティが頼まれたのは、毎度おなじみのお姫様救出作戦。場所までがこれまたドラゴンの寝ぐらだというんだから、なんだかパターンが見えてるなあ。
「おい、マスター。もう少しおもしろそうなシチュエーションを考えろ！」
「これこれ、ワシはマスターなどというものではない。この国の王じゃ」
「じゃあ、王様。言わせてもらいますけどね。オレたちはいままで、いろいろ敵と戦ってきたんで、ドラゴン退治くらいどうってことはないんですよ」
　そういう抗議を受けると、王様、じゃなかったマスターは、ニヤリと笑った。うーん、不吉だ。
「ほう、ほんとうにそうかね。しかしこんどのドラゴンの巣窟は、ちょいとちがうぞ」
「いったいどうちがうんですか？」
「うむ、ちょうど今年は、百年に1度どのドラゴンの繁殖期なのだ！」
「えっ、それじゃ1匹じゃなくて、狂



暴な雌が一緒なのか！」
「そうじゃ。それどころか子供のドラゴンまでゴロゴロいるはずじゃ」
　そうなると話は別だ。ドラゴンが1匹ならともかく、たくさんいたらまず勝てないぞ。
「しかし、心配するな。ここにマジックアイテムがある」
「なんですか、それは？」
「そうじゃな、簡単に言えば、危険を知らせる笛とでもいうか。持主を狙う意志を感じとると、笛が高らかになるのだ。これさえあれば、不意打ちをくらう心配はないぞ」
　しかし、シケてるなあ。ドラゴンを退治するっていうのに、こんな笛しかくれないのかよ。などと内心では文句を言いたいけれど、ここで逆らってもしょうがないので、パーティはブツブツいいながら、ドラゴンの洞窟に向かったんだ。
　その途中で、とつぜん笛が鳴った。
「なんだ？」
「キミたちを山賊が襲おうとしてたんだ。でもいまの笛の音でびっくりしたみたいだよ」
「よし、やっちまえ！」
　てな調子で、あやういところを切り抜けた。
「しかしこの笛は意外な拾い物じゃないかな」
「そうだよ、けっこう使えそうだぞ」
「いや、まだ甘い。いまのはこっちをだますための罠じゃないかな。いざってときは鳴らないかもしれないぞ！」
　などと、プレイヤーには、さっぱり信用のないマスターだったんだ（ボクじゃないよ！）。
　さて、ドラゴンの洞窟に入る前に、パーティはまた相談したんだ。
「どう考えても、昼間行くのはまずそうだな」
「さっきの偵察でも、親の2匹に加えて、ドラゴンパピーが5匹いたな」
「そうなると、やっぱり夜か」
「笛がちゃんと鳴ってくれればいいんだがな」
　とはいえ、洞窟に入らなくては、お話が始まらない。そこでみんなおそるおそる、洞窟の中を忍び込んでいくと、広い空洞の中に、ドラゴンが7匹寝ていたんだ。
「よし、パピーも5匹全部いるな」
「くわばら、くわばら！」
「でも、みんな寝てるみたいだね。笛も鳴らないし」
　と言ったとたんに、笛がけたたましく鳴った。ドラゴンが眠そうな目を開ける。
「お、おい、マスター、なぜなんだ？」
「いいじゃないか。笛はちゃんと鳴っただろ」
「ドラゴンは全部寝てるじゃないか。われわれに危険はないはずだぞ！」
「残念でした。その笛はやたらと感度が高くてねえ。じつはいま親のドラゴンは、むかしキミたちのようなパーティと戦った夢をみてたんだよ」
「なんだって、この笛は夢にまで反応するのか？」
　しかしマスターは、それ以上抗議に耳を貸さなかった。パーティは一瞬のうちに……そう、真っ黒こげになっちゃったんだ。アーメン！

RPG FAN CLUB ファン倶楽部

「ファン倶楽部」はRPGを愛する人が集まるページ。今年もあなたのお便りをお待ちしています♡（ちょっとノリをまちがえたかな?）とにかく、おもしろい奴、マジな奴、いろんな話を聞かせてくれい。イラストももちろん大歓迎！

送り先
〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係



▲三重県／小野公則
※新年のタイトルを飾ってくれた小野くん。とってもいい雰囲気だ

やっぱり戦士&盗賊だい！

11月号のふるだぬきくんの呼びかけにドッとハガキが集中。うーん、しまった。これでは、まるで「グラフィックゲリラ」だ。どっかまぬけで変な奴ってのが「ファン倶楽部」のノリなのに。



▶東京都／にゅーむ
※手にしているのは、ふるだぬきくんへの賛同の署名だそうです



▲福岡県／E・D・S
※友だちも描いてくれたのだが、落ちちゃった。また送ってくれ！


▲高知県／高槻譲
※パンクの女ファイター！“嫌われ者コンテスト”やりたいってさ



▲広島県／天照嫐
※かわいい♡　でもこいつをシーフと称してよいのか疑問が残るな



▶神奈川県／はんみ
※ブロンドもよいけど黒髪も好きだ。美人なら文句は言わない！



▲徳島県／新格闘王



▲群馬県／B・マスター

※シーフとは本来そういうものです。いい男は何をしても許される！

※「コナン」シリーズが好みだとか。やっぱりムチムチが一番!?



▲東京都／ルレロンド
※おっと、おぜうさん。背後からのどをかき切るお手並み、かなり名のある盗賊とお見受けするが……？



▲群馬県／B・マスター
※特集とはズレてるけど強力な個性につき掲載！

RPG☆言いたい放題やり放題!?

えー、今回は11月号で紹介したTITAN冒険社Aくんへの反響がいくつかあった。1例としてT・虎一郎くんのハガキを載せてみたが、諸君の考えはどうかな？さて、最近はハガキばっかりになってしまったが、たまには「私の主張」風のお便りも紹介したい。だれか名乗りでる奴はいないか？



▲兵庫県／いけだただし
※クトゥルフ信者というわりにかわいいキャラじゃないか



▲千葉県／魔てんろーはまっ黒け
※全国に恥をさらす勇気に拍手



▲東京都／T・虎一郎
※見ばえもカリマスに影響するという意見が他に2件。ふーむ？



▲熊本県／およたま
※おーい、「ファンタジーIII」とかやってる場合か？ 浪人するぞー



▲山梨県／AKAGEN
※「言いたい放題」と「笑劇場」とどっちに載っけてほしかった？

RPG笑劇場



▲東京都／EXA
※その時の気分しだいでなんでも言う奴だな



▲山口県／富村ちかし
※いいねえ、このノリ。完成度の高い作品だ

会員募集コーナーに関して

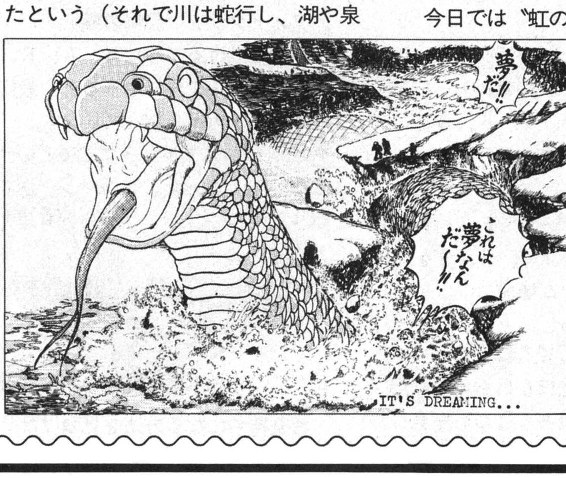
毎月、会員募集に載せてくれい、という便りがたくさんきているのだが、掲載できなくてごめん。読み手の要望が多ければ復活させたいのだが。うーむ、この際みんなの意見を聞かせてほしい。ついでに言うと、載せるからには責任をもった対応ができる主催者であることが最低条件。激戦は必至なので抽選もあるかも。

モンスター百物語

その14
虹の蛇(ドリーミング・サーペント)の巻

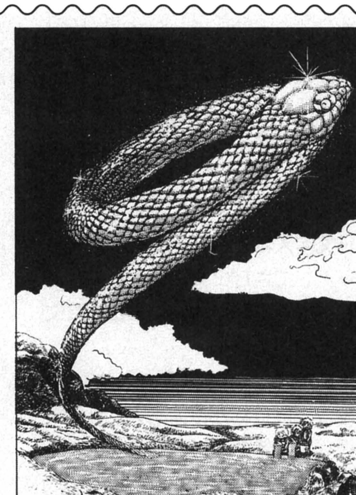
イラストと文
大野真実

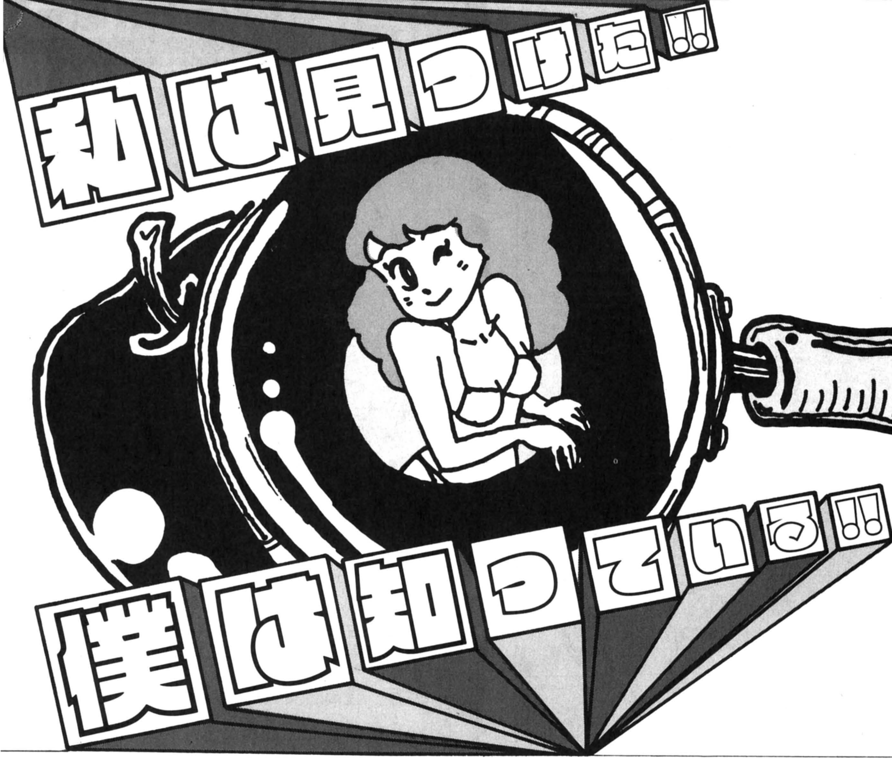
オーストラリアの原住民、アボリジニは虹が天空を翔ける蛇だと信じている。カリア、ウングド、ボルング、ジュルングルなどと呼ばれている、この"虹の蛇(レインボー・サーペント)"は"夢見(ドリーミング)"といわれる創世の時代に、大地を横切って川や湖をつくりだし、乾ききって赤茶けたオーストラリアの大地に恵みの水をもたらしたという（それで川は蛇行し、湖や泉は蛇のとぐろのように丸いのだ）。



今日では"虹の蛇"は底深い泉にひっそりと棲んでいる。そして乾期の終わりになると天に向かって屹立(きつりつ)し、雨期の到来を告げて大地に恵みの雨をもたらすのだという。

しかし、この"虹の蛇"はたいへん禍々(まがまが)しい存在でもある。もし、この神の怒りにふれれば世界にはあらゆる災厄が振りかかるであろう。神話によれば、すべての病気は"夢見"の時にひとりの女性が"虹の蛇"の泉を穢(けが)したためにもたらされたという。





まいどおなじみ、キミが見つけた裏ワザ情報コーナーだ。いつもたくさんの投書をもらうんだけど、(笑)情報が少ないのがさびしいなあ。バカ話や大ぼけネタが大好きな私としては、毎回ひとつやふたつは、そーゆーお笑い情報で息ぬきしたいワケよ。ゲームの恥はかきすて。みんな、自分の笑えるボケネタなんかも、ドシドシ送ってちょーだいね。このコーナーで、たっぷりバカにしてあげるからね。

それにさ、失敗は成功の母っていうじゃん。いろいろためしてるうちに、ドえらい(得)ネタを見つけられるかもしれないもんね！　もちろん、そーゆー場合も、すみやかにこのコーナーに報告するべし。待ってるよん。

秘技！(得)情報

ハイドライド3

福岡県大川市　井口勝也

怪物も真っ青のスーパーキャラのつくり方を報告します。

1．まず「キャラクターをつくる」でなんでもいいから名前を入力（英文字なら16字)。ただし、まだリターンキーは押しません。

2．16文字入れた後、「カナ・キー」をロックしてさらに文字を入れようとすると、フシギなことに、まだまだ文字が入るのです。

3．そこで、どんどん文字を入れて(かな文字だったら約20字)、リターンキーを押し、職業選びに移ります。そして、たとえば「修道士」を選ぶと……

4．なんと、レベル１で体力が約50000、魔力が約50000、経験値が1440000くらいもあるスーパー修道士のできあがり！聖なる寺院に何度も通えば、あっというまに最高レベルに達します。

どうです、スゴイでしょ。おまけに、それだけではありません。このスーパー修道士ときたら、最初から魔法の呪文を全部知っているどころか、なんだかヘンな魔法もいっぱい知ってるんです。いろいろためしてみると、おもしろいよ。ただし、ゲームの止まってしまう呪文もあるから、要注意。

(編)　おお、これはスゴイ。よくぞ発見したな、アッパレアッパレ、甘茶でカッポレ。ゲームの止まる魔法まであるのが気に入ったぜ。

スターシップランデブー

PC8801SRシリーズ

栃木県真岡市　マテ・ラブ

おトクな隠しコマンドを、いろいろと見つけました。

1．タイトル画面のときにＦ１のキーを押すと、コンティニューに。死んだステージの最初から始められます。(ただし、アイテムなし)

2．Ｆ２を押すとミュージックモード。

3．アクションステージでＦ１、Ｆ３、Ｆ５とテンキーの２、４、６、８を同時に押すと、リアルタイムアイテムが増加。

4．スペシャルステージでＦ２、Ｆ４、スペース、カナ、２、４、６、８を同時に押すと、アイテム増加。

……以上です。ためしてみてください。

(編)　う～ん、研究してるね。ミュージックモードなんかはほかにも見つけた人がけっこういたけど、４つも発見してくれたのはキミだけだ。えらい！

アップルクラブ1

PC8801SRシリーズ

広島県広島市　羽熊秀樹

『アップルクラブ１』と『スティルソード　フォア　アダルト』『フォトクラブ　恐怖の館』で隠しコマンドを発見しました。

『アップルクラブ１』……ゲームを立ち上げるときにＥとＤを押しながらスタートすると、１位か２位になったとき、４位の女の子がいきなり全部脱いでくれるぞ！

『スティルソード　フォア　アダルト』……ゲームを立ち上げる時に小数点(.)を押しながらスタートすると、パラメーターが約250くらい増えています。

『フォトクラブ　恐怖の館』……ゲームを立ち上げるときにＨ、Ａ、Ｒ、Ｄを押しながらスタートすると、最初からすべてのカギを持っています。

(編)　なんとアダルト３本立てという豪華な報告であった。Ｈシーン、あるいはヌードシーンって、やっぱり早く見たいもんね！

サバッシュ

PC8801SRシリーズ

栃木県宇都宮市　森岡秀樹

お金持ちになる方法を見つけたぞ。

1．まずホークンモラー地方へ通じる

橋を渡って王国に入り、謎の両替商のところへ行く。
2．1000円単位を選び、「ティラをダルグに替える」を選んで、ダルグ高になるまでNキーを押しつづけてがんばる（4500ダルグ）。
3．ダルグが10000以上たまったら、今度は10000円単位でダルグをティラに替える。このときもティラ高(30000ダルグ）になるまでねばろう。
これで貧乏ともおさらばだいっ。
㊢ 同じ情報を京都の若武者くん、大阪の湯朝くんからももらったよ。『サバッシュ』は、お金が足りなくて苦労しちゃうゲームなんだよね。だからこのワザ、かなりありがたいぞ！

サバッシュ
PC8801SRシリーズ
愛知県江南市　西脇義紘

スタッフの里に行くと、このゲームのスタッフに会えてヒントをもらえるのは、もうみんな知ってるよね。ボクが見つけたのは合計12人のスタッフ。そのなかの「ＫＡＭＥ」って人に会うと、なんと「スーパーマーディ」（ものすご一く強い）にしてくれるぞ！
ちなみに「スーパーマーディ」のステイタスは、このとおり。
●AGT 100●STR 10000●HP 10000●DEF 10000。
どーだ、無敵だろ。ただし、この「スーパーマーディ」は、プートスとの契約により、1回しか使用できないんだ。
㊢ スタッフの里でだれにも会えなかったよぉ！ という人もいるだろうね。そーゆー人は、家のすみずみまで捜すこと！ と、西脇がアドバイスしてくれてるぞ。ためしてみようね。

笑撃！㊦情報

シルバーゴースト
PC8801SRシリーズ
横浜市旭区　桜庭健一

見た人もいると思うけど、クライマックスのルシアスを倒すところで、ランスロットがいるときといないときではメッセージがちがうんだよね。いないときにルシアスを倒すと、王様が出てきて「よくやった……（息子がいないな。ま、いいか）」なんて、カルくいってくれちゃう。なかなかノリの軽い王様だと思わず笑ってしまいました。
㊢ 王様なんて職業はだね、自分の息子の消息なんか気にかけてるような小人物には、つとまんないワケよ。やっぱ、これくらいおおらかでなくちゃ。

イースⅡ
FM77AVシリーズ
大分県大分市　天野　明

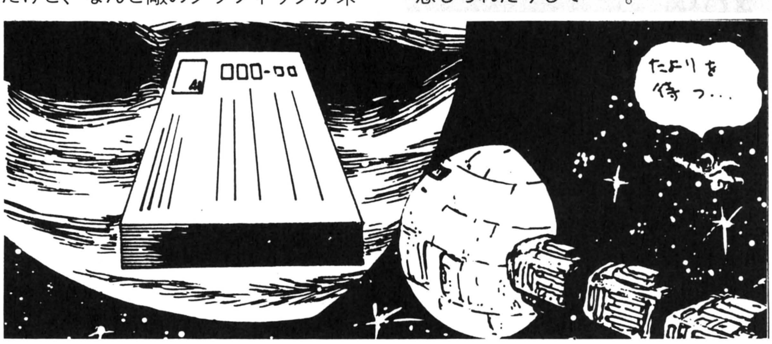
まずフツーにゲームを立ち上げます。オープニングが終わってゲームが始まったら、すかさずドライブ0にBディスクをぶちかまし、ＰＦ-1キーを思いきりぶったたく！ と、どうだろう。いきなしレベル30の超戦士になっちまったぜ。……と、ここまでなら、このネタも㊢情報なんだけど……。世の中、そんなに甘くない。「ラッキー」と思った瞬間に、なんとアドルが石になってじまったのだ……ゲロゲロ。結局、大ボケの㊦ネタになってしまったよ〜〜ん。くっそ〜。また、お便りします。
㊢ かわいそーなヤツ（笑)。こういうヌカ喜び型大ボケ情報って、なーんの役にも立たないけど、他人の不幸を楽しむにはもってこいのネタなのだ。さあ、みんなで天野をバカにしよう。

ラスト・ハルマゲドン
PC8801SRシリーズ
新潟県西蒲原郡　幸田貴宏

『ラス・マゲ』の第2部をプレイしていたときのことです。フィールドを歩いていて、なにを血迷ったか、2ドライブにGディスクを入れてしまったのだ。その直後、戦闘シーンに入ったんだけど、なんと敵のグラフィックが味方の合体後の姿をしているではないか！ でも名前は確かに敵キャラのものだし、倒した後にはジンもＥＸＰももらえたワケだけど……なんかヘンな気分だったぜ。もちろん終わった後で、ちゃんとディスクを戻したけどね。
㊢ さーすが、『抜忍』のブレイングレイだ。エイリアンが「化敵」の術を使うたぁ、おそれいったぜ。

太平洋の嵐
PC9801シリーズ
静岡県浜北市　鈴木智也

㊦というよりも、㊧とでも呼びたいバグ技だよ。
1．まずゲームを立ち上げて、「再ゲーム」ではなく「シナリオ」を選びます（注・ゲームはＤＸじゃないヤツだよ。おまちがいなく……)。
2．3つのシナリオを選ぶ前に、ドライブ2のディスクをセーブ用のディスクと取り換える。
3．どれでもいいからシナリオを選んで、画面の指示に従う。
4．生産フェイズになる。バグってるけどムシしよう。
5．戦艦生産フェイズになると、ヘンな戦鑑ができてるけど、ふたたびムシ。港に入れないときは、スペースキーを押しまくる。
6．さて、いよいよゲームが始まってみて、ビックリ。なんと、ターン／8224、2010年6月16日になってるぜ！
おまけに都市がひとつもない。まるで未来の地球を予言してるようだ……。
㊢ 名づけて「2010年未来の旅」技である。それにしても荒涼とした未来だね。戦いにあけくれていると、こーんな未来が待ってるぞ、とゆー教訓さえ感じられたりして……。



送り先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部「私は見つけた!! 僕は知っている!!」係



編 あっ、クロ先生。これ、お助け用に…
クロ おい、そんな山のようなゲームを、ボクひとりにやらせる気かね？ アシスタント探すって話はどうなったんだい？
編 いやー、コンプもライター不足で。
クロ 考えるより行動だよ。そのゲーム貸して。これをつりざおの先につけて…。
ケイ あっ、ゲームだ！
クロ ほら、つれた！ あとはまかせたよ。
編（こんなのにひっかかる女で、大丈夫かなあ）キミねえ、このゲームを解いて…
ケイ わーい、こんなにゲームやれるの？
編 で、このハガキに答えてくれれば…あれ？ もう、いない。

クロちゃん ケイちゃん RPG&AVG お助けコーナー

XZR(エグザイル)破戒の偶像



●『XZR(エグザイル)破戒の偶像』の質問です。ステージ1をクリアしたのですが、ステージ2のキンディを助けることができません。まずメデューサを倒し、マリジュの砦では盗賊団の女ボスも倒して、そして王家一族の王子を助け出しました。それなのにキンディを助けることができません。いまの持ち物は天の徴(しるし)、地の徴(しるし)、マップ鳥の心臓、小屋のカギ、黄金のワシの羽、紹介状、身分証明書です。よろしく、お願いします。

〈大阪府泉大津市・ジロー〉



●同じような質問が、大阪市の福田くんからも来てたけど、彼の場合は、王子を助けてないのよね。福田くんは、もう一度、アルバイトを申しこみに行ってごらんなさーい。おっと、お待たせ、ジローくん。持ち物からすると、王子を王のもとまで届けたみたいね。じゃあ、城のボスも倒してるはずねえ。そうか、小屋のカギをまだ持ってるってことは、もうひとりの仲間ファキールを見つけてないわね。カギを手に入れた場所の右手をよーく調べてみて。一見行き止まりに見えて、実は行ける場所があるわ。今後も、こういう一見壁みたいで、実は間を抜けられる場所というのがたくさんあるから、おぼえておきましょ。それで、この面でやることは終わり。もう、ダイジョーブ。キミの評判は高くなってるから、サーカス団へ行けば、いまのキミになら、キンディを返してくれるわよ。



●『XZR(エグザイル)破戒の偶像』について。アレクサンドリアのステージで、名前は忘れてしまったんだけど、なんとかの石を手に入れるために、ほかにアランビーケというアイテムが必要なんですが、それがどこにあるのかがわかりません。あと、エメラルド表というアイテムはどのような条件を満たせば、ルーミーが見つけてくれるのでしょうか？ ついでにもうひとつ、水銀といおうをユダヤ人の町のおっさんにあげたんだけど、いつまでたっても、ケロタキスをくれません。どうするのですか。どうか教えてください。

〈千葉県市原市・サドラー〉



●同じ質問が大阪の堀内くん、同じく大阪のクロ大先生の弟子くん、茨城の吉俣くんから来てたわ。みんなが悩むところのようね。サドラーくんも、もうエリキサは手に入れてるわよね。それなら、あとはアランビーケさえ手に入れば、すべて解決。必要なものを手に入れて、ファキールに渡せば、ユダヤ人も、ルーミーもちゃんと仕事してくれるの。では、問題のアランビーケだけど、これはやっぱりファロス島の洞窟のひとつにあるの。この洞窟の入口がなっかなか発見しにくいのよね。だって、岩のかげにあるんですもん。まず大きな岩の裏にまわり、岩に向かって突進してごらんなさい。あっと思うまもなく、洞窟のなか。さ、がんばってね。まだ、ゲームは中盤よ。それに『XZR(エグザイル)2』も待ってるわ。



●初めまして、クロ先生。ボクは『XZR(エグザイル)破戒の偶像』をやっています。まことに恥ずかしいことながら、早くも1面でつっかえてしまいました！ バグダッドの都の洞窟にカギのかかった扉があります。どのようにして開けたらよいのでしょうか。それから、仲間のルーミーが牢獄ジャブに閉じこめられてしまいました。北の山の牢獄から牢獄ジャブに行きましたが、カギが合いません。白いカギ、赤いカギは使ってしまい、怪しげなカギは一度使って、

 イラスト／中野 豪

また取れました。いったい、これからどのように進めばよいのでしょうか。教えてください。ちなみにいまはレベル9です。

〈神奈川県南足柄市・加藤勝規〉

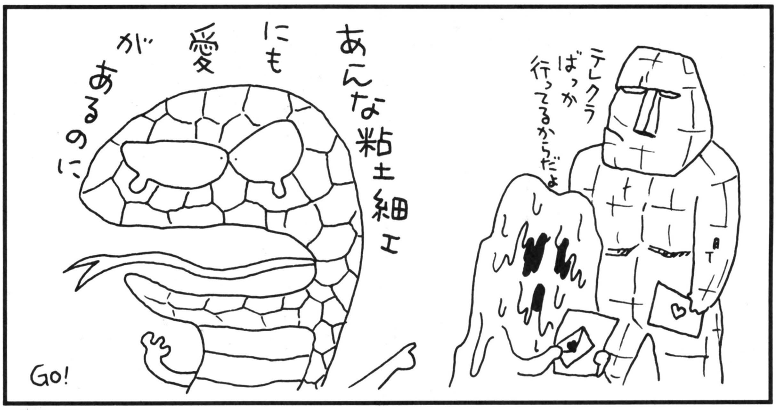
●初めまして。ごめんね、クロ先生に代わり、私が答えさせていただきまーす。うーんとね、まず、あの洞窟の扉はまだ開けられないの。ずっと先のステージでやっと開くんだから、まあ、あわてずに。さあて、問題はルーミーをどうやって助けるか。ここも北の山の牢獄と同様、小ボスを見つけて倒さないと、先へ進む扉のカギが手に入らないの。怪しげなカギを使って開けた扉のつぎの扉を抜けたところは、高い建物よ。ずっと上のほうまで、じっくり探しましょ。

原宿アフタダーク

●ねえ、お願いします。『**原宿アフタダーク**』のことで、教えてください。毛利の母親とも会い、妹めぐみの変死の件も聞きました。そして業田の奥さんにも会いました。それなのに、アフロスの場所がわかりません。証人は、まだ毛利の母ひとりだけです。持ち物は、毛利とゆかりと浜津の写真、写真A、ジャケット、シャツの袖、カギ、毛利の封筒、ガラス細工です。これから、どうしたらいいのか、わかりません。お助けください。

〈神奈川県大和市・コタツネコ〉





●そろそろ、あのシステムノートの電話番号にもう一度かけてごらんなさい。情報を知っていて話を聞けば、新たな話が聞けるわ。それによって、証人が増え、事件の真相に迫っていけるの。まだまだ新しい登場人物がこれから出てくるところ。いまの登場人物にだけ話を聞いていても、アフロスの場所はわからないのよ。まあ、あせらずに、捜査を進めましょ。

アークス

●初めまして、クロ先生。ボクは『**アークス**』をやって、だいぶ時間がたつんですけど、仲間が見つかりません。ジェダ・チャフひとりでダンジョンに行き、あっけなく死んでしまうことのくり返しなんです。仲間が見つかる気配がないので、ひょっとして、これはバグではないかと思う、今日このごろです。機種は88MRです。持ち物は傷薬、地図、ランプ、解毒剤。状態はHP20、AC-8、ARM120、ST98、AG59、PL69、LCはAです。行った場所は王城、ドリトニア、エルミザード、ダンジョン、菩提樹、ミリュウ、ロリガン、三日月湖の塔、アウドゥールです。どうかお教えください。クロ大明神!! もしボツにされたら、頼る人がいないので、ボツにだけはしないでください。

〈千葉県柏市・海が好き〉

●まんず、初めにいっておこう。ダンジョンに行かないと仲間は見つからないよ。最初はひとりで冒険を始めなきゃいけないんだ。さて、あっけなく死んでしまうのはねえ。うーん、キミはあまりRPGに慣れていないのかな？ マニュアルはよーく読んで操作の方法をおぼえておこうね。ダンジョンのなかでも休憩のコマンドでMAXまで体力回復できるんだよ。そうだねえ、まずはエルミザードのダンジョンの地下1階を歩いてごらん。キミでも倒せる敵がほとんどだ。1回戦ったらすぐ壁を向いて、休憩しよう。いつもHPはMAXにしておくべし。戦っていて相手が強い敵だと感じたら、おぼえておこう。つぎに会ったら、傷つかないうちに逃げるんだ。でも、ここをちょっと歩けば、すぐに第一の仲間に会えるからね。あまり無理せずに一度町に帰りセーブしておこう。解毒剤は、多めに持っておいたほうがいいね。それから酒場は大事な情報源。まめに足を運ぶべし。一度行った場所も時間がたてば別の出来事が起きることもあるよ。

ラストハルマゲドン

●クロ大先生、ボクはいま『**ラスト・ハルマゲドン**』をしているのですが、ついにはまってしまいました。どこではまったのかと申しますと、「愛」と「優しさ」を12名が見つけるところです。どうしてもG・スネークの「愛」と「優しさ」が見つかりません！ ぜひともよろしくお願い申し上げたてまつります。

〈石川県七尾市・竹本新一〉

●ほいほい、こんなに持ち上げられちゃあ、答えざるをえないのう。蛇には似つかわしくない場所かもしれんが、愛と優しさを見つけるにはふさわしい場所だろう。教会なんじゃなあ。1階を探し歩けば、きっと、なんぞ見つかるわいのう。がんばってくれたまえ。

天使たちの午後2



●クロ先生、冷たくつきはなさないで、聞いてください。ボクは『**天使たちの午後2**』をやっていたんですが、3ヵ月ほど前からつまっているところがあるのです。日曜日の夜に梢先輩に会って、どっかの部屋に入ったまではよかったんだけど、そこから出られないんです。例の「話す　天使」をやっても、さっぱり進まないで、3ヵ月の間、この部屋に閉じこもっていたボクを助け出してください。

〈北海道札幌市・三宅秀治〉



●それは、それは、かわいそうに。クロ先生が救出に参ろう。じゃが、助けだしてから、あそこにいたほうがよかった、などと泣き言をいわないように。なんといっても、あそこはクライマックス。ほんとをいえば、出るのは惜しいと思うがのう。まず聞くが、いま、ベッドであられもない姿をさらしているのは、梢か、それとも美奈子？　梢なら、うーん、襲うべきであるな。美奈子であるなら「美奈子　行く」。ああ、恥ずかしいこっちゃ。こんなセリフはいわせんでくれ。

アンジェラス



●クロ先生、ボクはもう先生におすがりするしかありません。『**アンジェラス**』で、どうにもこうにも、行き詰まってしまいました。いま、ペルーにいます。まず警察でパルドン警部に話を聞きましたが、たいした情報は得られません。バイエルンでもこれといった情報はありませんでした。イザベラからは奥の部屋も見せてもらい、書類も手に入れました。大学では「悪魔の福音」を見せるかわりに書類を見せてもらう約束をしました。問題はガストバの店です。買い物を若干しましたが、盾は売ってもらえません。ホテルに帰って考えると、もう一度行くべきだという結論になるんですが、行ってもなにも状況が変わりません。そして、そして、かんじんのデュマに会えないんです。この先、ボクはいったいどうしたらいいのでしょうか？　先生どうかボクを助けてください。持ち物は、雑誌、番号メモ、鏡、修羅の指、地図、見取り図と、ガルンのメモ・ガルン・謎の女・モリアム・赤外線の写真です。よろしくお願いします。

〈石川県金沢市・♨マーク〉

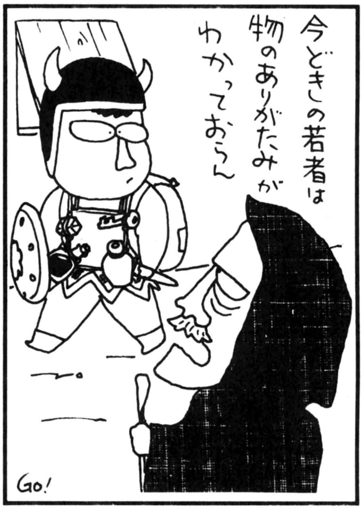


●うーん、デュマに会うまでに、まだまだやらなきゃいけないことがあるぞ。たとえばイザベラに会った後に、もう1回ブライアンに会ったかね？　イザベラについて話した後、ガルンのことを聞くと、アントニーの事故についての話が出るぞ。このほか、いろいろ、同じところにも何度も足を運び、もっと詳しく話を聞け。そのうちにバイエルンで教授がいっていた新聞がもらえるぞ。これで、また、状況が変わるんだ。まだまだ、これからさ。

リバイバー



●どうも、クロ先生、初めまして。いま、ボクは『**リバイバー**』をプレイしているんですけど、始めたばかりでもう、つまってしまいました。アイドラ

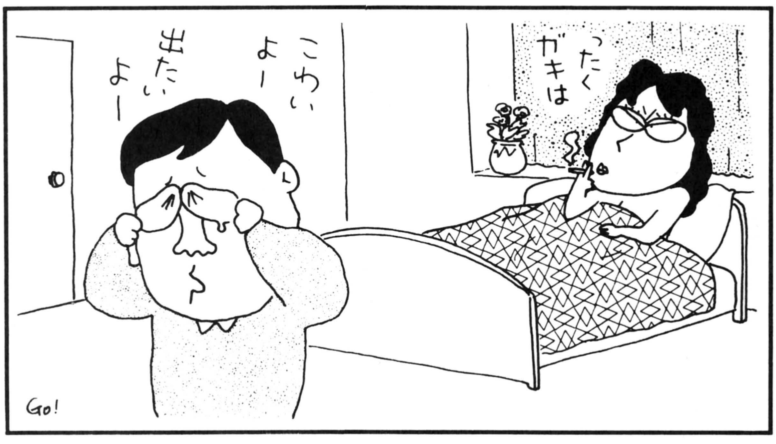


の洞窟のなかにある青い宝箱が取れません。硫酸で溶かして開ければいいのはわかっているのですが、宝箱のあるところにたどりつけません。アイドラの城のなかにヒントがあるのではないかと思うのですが、アルマを味方にしたら城に入れなくなり、もう全然わかりません。ずばり、宝箱までの行き方を教えてくださいませ。持ち物は、ギルドパス、入城パス、ロウソク、マッチ、マリヴァ、ツタ、剣、盾、よろい(ふつうの)、硫酸、水の精の薬、クリスタル、鉄の鍵etc、英雄度は73パーセント、仲間はふたりいます。

〈愛知県中島郡・無敵の激〉



●まず、誤解を解いておこう。アイドラの城にはヒントはない。英雄のよろいを手に入れなければ、再び城に入ることはできない。持ち物を見ると、キミはなかなかちゃんと歩いているようだ。だから、単なるウッカリで見つけられないんだろうと思う。洞窟にはもう入っているんだろう？　入ってすぐ、右に行くほうばかりを探してないかい？　画面下のほうには行ったかい？　青い宝箱のありかを探すのはそんなにむずかしくはないぞ。ただ、ふつうはその手前にいるドラゴンのジャマに苦労するだけだ。でもキミの場合は、そのドラゴンに進路妨害させないために必要なものも持っている。もしドラゴンを見つけても、自分が持っているもののうち、なにが役に立つのかがわからなかったら、いろんな町の人に持ち物を見せて聞いてごらん。きっと、わかるぞ。





●クロ先生、こんにちわ。『T&T』で3つ質問があります。まだ、ビギナーなので、よろしくご指導ください。
①『T&T』の魔法リストには〝生き返り〟がありません。そこで、高レベルの魔術師がつくるのですが、その魔法のレベル・体力消費量はどのくらいが適切ですか？
②追加ルールのバーサーカー戦闘で、体力点が5点以下になると戦えなくなるとあります。が、気絶したわけではないので移動はできると思うのですが？
③1戦闘ターンの間、剣や短剣のサイコロの目を倍にする「死の刃」と武器の力を3倍にする「魔剣」を1本の剣に同時にかけられますか？

〈静岡県三島市・浅川直彦〉

●①難しいところですがレベル12に〝短き蘇生〟がありますから、これ以上でなくてはダメでしょうね。レベル18に〝魂隠し〟があるので、この前後ではないでしょうか。どう考えてもレベル15以下では無理だと思います。
② うーん、難しいですね。でもこのルールには「戦闘はできなくなる」としか書いてないから、移動はいいんじゃないかな。
③ 矛盾はないようなので、いいと思います。ただしマスターが「バランスが崩れる」と思うのなら、こういった魔法の混合は禁止したほうがいいでしょう。

●『D&D®』について質問があります。かけた魔法の効果を逆にする「リバース」を使うときは朝、黙想をして「リバース」の呪文をおぼえなければ使えないのですか？ マニュアルには呪文をかけるときに、DMに「リバースする」といえばよいと書いてあります。が、ボクたちのDMは説明文のまちがいで、朝に黙想していなければ「リバース」は使えない、といってゆずりません。クロ先生、お助けを！

〈福島県伊達郡・岩谷和久〉

ルールでは〝リバースさせて使う〟となっているから、リバーススペルとしての瞑想は不必要なはずだよ。もしまったく別におぼえなくてはならないのなら、それはもう別な呪文になってしまうものね。

●『D&D®』についての質問です。ちゃんとウィズダムが13以上あるパラディンでも、クレリック用のスクロールは使えないのですか？ それともうひとつ、マジックアイテム（ソードなど）というのは、キャラクターの言葉による命令でその効力が発揮されると聞きました。その場合、15フィートの空間を無音状態にする「サイレンス15′ラディアス」の呪文をかけられると、その武器のマジックアイテムとしての力が使えないのですか？ お答え、よろしくお願いします。

〈岐阜県可児市・草野 純〉

●はて、どこかに使えないって書いてあったかな。ちょっと思いだせないんだけどな。常識で考えれば、ウィズダムが13以上あるパラディンは、クレリックの呪文をつかえるのだから、スクロールだって使えるでしょうね。

マジックアイテムは物によると思うけど、使うときにいちいち命令をしてるとは思えないね。だからサイレンスは関係ないんじゃないかな。もっとも呪文のきかないゾーンは別だけどね。

●『クトゥルフの呼び声』で、つぎの質問にお答えください。
①キャラクターをつくるとき、能力値、職業を決めた後、各技能にパーセント・ポイントをふりわけます。そのとき、武器技能を上げてもかまいませんか？
②最初にキャラクターたちが持っている資金（年収や貯金）が、ジャーナリストも浮浪者も同じで、しかも大金というのは許されるのでしょうか？
③ロサンゼルス～ニューオリンズ間、2000マイルを車で移動したとき、ガソリンは何ガロン必要ですか？
④PCが探索中に本を読んだり、遺跡へ行った場合、どんなことを教えたら（起こしたら）いいのでしょう？

〈深きものども〉

●① かまいません。
② 乞食が意外な大金をもっているというパターンではないでしょうか。（多少不自然ではあるが）
③ さて、20年代というと、たとえばT型フォードの燃費か。よくわからんが、リッター5キロとすれば、165ガロンですね。しかしこの時代は、まだフリーウェイもないし、アリゾナの砂漠を2000マイルも、故障の多い車で走る酔狂なやつがいるかな？
④ これについては、クトゥルフ神話を読んでもらって、ムードを感じてもらうのがいちばん早い。しかし原則としては、謎の答えをあらかじめ3、4段階にわけておいて、そのいちばんあたりさわりのない部分から順番に教えていき、徐々に真相に迫る方法がいいでしょうね。



送り先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部「RPG＆AVGお助けコーナー」係

D＆D®に関する質問に対しての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

リーダーズ チャレンジ#1

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

冬の寒さを吹き飛ばすのが、ロボクラッシュ地球大会の熱気だ。第3回大会は13358台の参加で、会場はまたもやオーバーヒートだよ。

この激戦を勝ち抜いた栄光の第3代チャンピオンは、オーナーパイロットの松浦正臣が操縦する〝正臣3号〟。大会関係者ですら、誰ひとりとして予想しなかった彼の優勝は、いかにしてなしとげられたのだろうか。

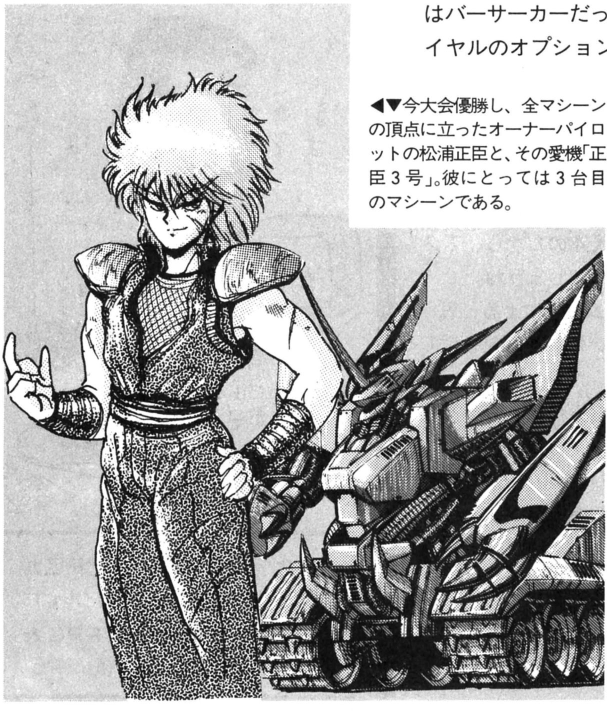
ケンタウロスの狂戦士(バーサーカー)、奇跡の優勝！

地上をはるかにはなれ、第3回ロボクラッシュ地球大会は、月面に新設されたルナ・ドームで開催された。さまざまな事件に悩まされた今大会も、いよいよ11月4日が決勝戦。波乱つづきのトーナメントのおかげで、試合開始時間は午後9時30分になってしまった。そして審判長の合図とともに、2台のマシーンがフィールド上に実体化する。

今回は全般的にみて、ケンタロウスタイプのマシーンの健闘がめだった。そしてその代表として、決勝戦のフィールドに登場したのは、オーナーパイロットの松浦正臣が操縦する〝正臣3号〟、ニムファーC-152にメリックED-300を搭載し、バトルアクスとライトニングウィップを装備している。

その相手となるのは〝オリジナル・オージェ〟(以下〝オージェ〟)、オーナー網本将士、パイロットはジェリド・メサという組み合わせだ。こちらはリングワードH-1のボディに、ED-300を搭載している。武器はライトニングウィップが1本だけだ。

じつはこの決勝戦は、大きな関心をよんでいた。というのは〝正臣3号〟はバーサーカーだったのだ。バトルロイヤルのオプションは、すべて100%攻撃という過激な奴だ。とうぜんながら彼は2次予選を通過できなかったのだが……。



◀▼今大会優勝し、全マシーンの頂点に立ったオーナーパイロットの松浦正臣と、その愛機「正臣3号」。彼にとっては3台目のマシーンである。

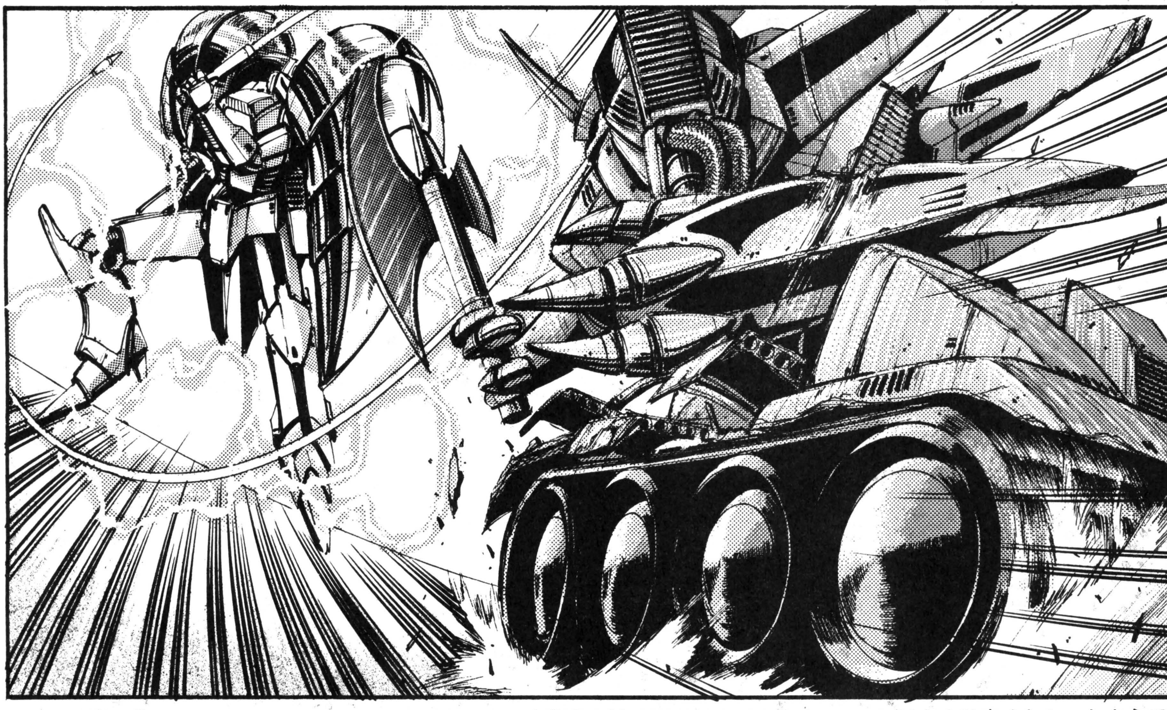
ここで例の特別ルール、すなわちバトルロイヤルの撃破数の多いマシーンは、特別に選抜されてトーナメントに進出できる、という規定が登場する。そのおかげで〝正臣3号〟は、3台の選抜マシーンのラストで、決勝に進出できたのだ。そして、それからは波にのって、決勝まで勝ちすすんできた。はたして奇跡は起こるのか、あるいは〝オージェ〟が止めるのだろうか？

いよいよ決勝はスタートした。かなり近い転送位置から、両者とも慎重に動く。〝正臣3号〟は頭部にリペアしきれないダメージをかかえているが、〝オージェ〟はいまのところ無傷だ。

じりじりと距離をひらいていく〝オージェ〟は、3分すぎから猛攻を開始した。いきなり腕にダメージ、さらに頭にダメージをあたえる。しかしここで一気に勝負をかけずに、バトルアクスを恐れてか、さらに距離をひらいたのが失敗だったようだ。ケンタロウスにとって、このくらいの損害は、まだどうってことはない。

11分、〝正臣3号〟のウィップが、〝オージェ〟の腕に命中する。だが14分には〝オージェ〟の攻撃が敵の足に当たる。そしてまたせりあいが続いたあと、18分には〝正臣3号〟が、敵の腕を再度痛撃。このため〝オージェ〟の攻撃力はいちじるしく弱まった。

このような殴り合いでは、ボディの大きなケンタロウスはぐっと有利になる。しかも〝オージェ〟には、燃料切れの危険が迫っていた。23分には足にヒットを受け、30分にはついに燃料が切れる。それでもよく粘った〝オージェ〟だったが、36分に〝正臣3号〟のウィップを足にうけて、ついにフィー



◀「正臣3号」と「オリジナル・オージェ」の激闘！

ルドに崩れ落ちた。

こうして第3回大会は、奇跡の逆転優勝という、ドラマチックな結末で幕を閉じたのだった。

ブラックCORD会長：まず両者に拍手を送ろう。それにしてもバトルロイヤル敗退から復活してのVとは……。

TV解説のタニー氏：今大会もすごかった。月での開催ということで、いろいろ事件もありましたが、あいかわらずの燃えるロボクラッシュ。さて、早くも次回が楽しみですね。

予選の経過と結果

今回の大会参加は13358台。そのほかにも、応募券や締め切りでカットされたものがあり、また書き込みミスで失格した者もかなりの数にのぼった。

禁止武器のチェックはおよそ30％だったが、ベスト4はいずれも禁止武器を装備していなかった。

第1次バトルロイヤルは各20台で行われ、上位2台が2次に進出。2次ロイヤルの勝者が125台、また3台が撃破数で選ばれて決勝トーナメントに進出した。

月面開催の影響？

CORDのシーマ科学部長によると、今回のルナ・ドームのコンディションはあまり良くなかったようである。

記者：どこに問題があったのですか？

部長：☆◇が□○したので、△☆が▽◎になったのだよ。

記者：（理解できない！）

部長：だからどうもケンタロウス型、というかボディの重いマシーンに、だいぶ有利になってしまったようだ。

記者：なるほど、そうですか。

CORDによると、次回以降の大会では、このようなトラブルは起こさないようにする、とのことだった。またコンディションが改善されるまでは、ルナ・ドームのロボクラッシュの開催は行わない、とのことである。

リングワード新製品！

多くのパイロットから期待されていた、リングワード社の新型マシーン、〝M-30A〟と〝H-5A〟があいついで発表された。〝M-30A〟は最近不振の続くスプライトを復活させるための秘密兵器といわれており、今大会の結果を見ての、予定外の緊急発表となった。また〝H-5A〟は、各社が激烈な競走をくりひろげているナイト型の新マシーンで、従来の〝H-1〟の大幅な改良型になっている。なお、これにともない、〝M-23C〟と〝H-2〟は製造中止。

時代は重装甲へ

エスパニョール・インダストリーズ社は、同社のベストセラーである、ナイト型の〝TEC-81〟をBタイプに発展させた。主要な変更点は装甲の強化であり、そのためやや重量が増したが、販売価格などはAタイプとまったく変わらない。

またブルックリン・ブラザーズ社は、装甲を強化したスプライト型マシーン〝DOM-24R〟を発表した。これは同社の〝DOM-22R〟の発展型だが、当分の間は両機種とも併売されることになる。

新シールド開発中

かつて全盛を誇ったスプライト型が、今大会では大不振だった。そこでCORD認定メーカーでは、装甲強化のためのスモールシールドの開発が急ピッチで行われている。

このプロジェクトには、現在スプライト型を販売しているボディメーカーも協同で出資しているため、たぶん次回の大会にはまにあうだろう。ただニムファー社だけは、ケンタロウス市場をほぼ独占しているため、シールドの開発にあまり乗り気ではない、というウワサも流れている。

ロボクラッシュ参加者控え室(1)



▲三重県・五十嵐美緒（＋10Cr.）２次敗退。某ゲームグラフィック出の人は元気ですねぇ

●はじめまして、第２回ロボクラッシュ大会優勝者（のオーナー？）の金子です。優勝できるとは思ってもみなかったので記事を見て大変驚きました。決勝戦での相手の装備を見ても、ほぼ同じ。それで優勝できたのだから非常にラッキーだったと思います。

今回は650Cr.も使えてしまうのですが、ボディとエンジンに金を使っているので前回よりも装備が貧弱になってしまった。第２回優勝者としてみんなから狙われるであろうことを考えるとやや不安だが、Pepperはその強運で乗り切ってくれるだろう。

それにしてもPepperはいつから女になったのだろうか？　とくに性別は決めていなかったのだが、女になってしまったのなら仕方がない、立派な女性になってもらいたいと思います。

〈宮城県・金子幹郎〉

※パイロットが女性だ、ということでかなり話題をまいた第２回優勝者の、いま明かされる真実！　じつはプロフィールがなかったので、名前の語感で、こちらで性別は決めたのですが……。ということで、まぎらわしい名前の人は、性別をパイロット名の横につけたほうがいいかも。残念ながら金子さんは１次で敗退。なお第１回優勝の溝渕さんは不参加でした。

●10月８日発売のコンプティークを読んでいき、ロボクラッシュのページを



▲宮崎県・井上けうま（＋10Cr.）１次敗退。麻美オカダファンの声援むなしく……

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	名　前	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	44	網本将士	ジェリド・メサ	オリジナル・オージェ	H－1	D03101
3	14	菊池俊明	イワン・コーネフ	スパルタニアン	C－152B	D03201
5	28	岩田圭市	サイゴ・マニア	reclcless-fighter	TEC－81A	D03301
5	60	桜井栄二	リョウ・クサナギ	飛竜	A－161	D03302
9	1	稲垣直哉	モニカ・クリサリス	MD-04 RED.FALCON	H－1	D03303
9	19	今村卓也	Mr.ガチョン	スーパーSORI	C－152B	D03304
9	37	山中健一	雷	雷電丸	TEC－81A	D03305
9	55	猪股慎一	マクレーン・シーカー	スーパートラップ	C－154	D03306
17	5	飯塚啓准	ガリアス	バトルゴッド・バイアン	C－152	D03307
17	10	薗崎正	太田功	AL-X99	C－152	D03308
17	21	馬場達朗	Mr.BAB	勉邪眠	C－157B	D03309
17	30	稲葉初穂	サムソン	ゴールデン・ナイト	H－1	D03310
17	33	竹内　真	フェイゼル	ブラッドサッカー	C－154	D03311
17	48	山藤健司	シオン	サーバイン	XL－65	D03312
17	52	奥川浩光	HIRO	MACHINE ZERO	C－154	D03313
17	61	榎村裕一	ガッツトド松	カイン２号	XL－65	D03314
33	3	井上順正	でこース	ブラック＝グラード	C－154	D03315
33	7	今村直樹	チャーム・ラスティー	HI-ELF	A－161	D03316
33	11	前田利人	アーク・エンジェル	烈風	TEC－81A	D03317
33	16	藤本幸雄	なおちゃん	ペンタデカン	C－152B	D03318
33	17	荒井亮	イェスタ・ウルフ	DWOC-No20	H－1	D03319
33	24	栗原直樹	風間真	D-1 カスタム	H－1	D03320
33	26	山本直之	美夕	ラヴァ	M－23B	D03321
33	31	広田康法	ヤッちゃん	コルトガバメント	H－1	D03322
33	35	三谷一行	風姫	氷姫妃	TEC－81A	D03323
33	39	天野考義	鉄腕伍ェ門	ドラゴンランス2号	C－154	D03324
33	41	小野寺和博	アムロ・レイ	N・GUNDAM	H－1	D03325
33	46	村穂法児	Dark＝Knight	……けーこ先生号	DC－100	D03326
33	49	小林弘和	LYTIAL NOⅣ	STANREY	DC－55	D03327
33	53	堀　貴雄	ルークス・ウェルド	機神兵ギルディオス	TEC－81A	D03328
33	57	坂田道生	たいにゃん	ルーラ	M－23B	D03329
33	63	佐々木圭	ジョン＝ベンソン	ドーピングⅠ号	DC－60	D03330

位	番	名　前	パイロット名
65	2	米田泰則	カワグチ・サラ
65	4	寺内英真	佐々木介三郎
65	6	光永亮子	阿修羅
65	8	府和裕人	ヴェルガー
65	9	近藤高幸	幻下元
65	12	小野口正浩	ファラム＝セイラ
65	13	堀川勝秀	クルデガルド・V・バウ
65	15	藤田武志	副裸　脛
65	18	日下康成	ギルフィー
65	20	岩田憲明	瀬口涼介
65	22	小沢淳史	レアル・パディス
65	23	押田　学	ナシアン
65	25	中出武彦	FREDY
65	27	吉田信人	マクスミリアン・フィクス
65	29	竹内祐二	ディース・D
65	32	末次健太郎	R・カード
65	34	三島木浩	カイザー
65	36	樽本　大	アムロ・レイ
65	38	山田勝也	カーン
65	40	土居直人	むにちょ
65	42	佐藤秀人	生浜愛美
65	43	伊藤研二	V・F・ラディアン
65	45	池田崇史	Dun-kirk
65	47	草野直樹	アーシェス・ネイ
65	50	川田裕幸	ガフ・ザ・スウィット
65	51	加藤寿弥	ル＝カイン
65	54	香川幹太郎	G・ガードロス
65	56	榲本利巳	イクサー３
65	58	服部英夫	F・メガエラ
65	59	村岡礼浩	ALISA
65	62	野瀬正樹	ビューイ＝ヴェルダー
65	64	大野	サーディック

開くと「オーディンの乗るスレイプニル」とある。まさか、と思い結果を見ると確かに自分の名前である。はっきりいって、予選通過のみを考え、トーナメントで必要と思われるリペアパーツも持たないマシーンをつくった人間としては、自分の運の良さにあきれるばかりであった……。



▲広島県・高野天野（20Cr. D03501）何枚もありがとう。これを選ばせてもらいました

さて、第3回大会である。賞金を得たことで選択の幅は広がるが、ケンタウロス型に十分な装備をするにはほど遠い。必然的にナイト型となるが、武器はやはりライトセイバーである。

移動係数6.0。この高速剣士スレイプニルⅡをもってすれば、こんどこそ優勝が狙えよう。

単福詩郎よ、Pepper よ、キミたちはわがスレイプニルⅡの刃の餌食となるのだ！

〈兵庫県・上野晃宏〉

※こちらは前回の準優勝者の上野さんのコメント。2次バトルロイヤルまではいきましたが、そこで敗退。

●第1回優勝——M—23A（B—1）

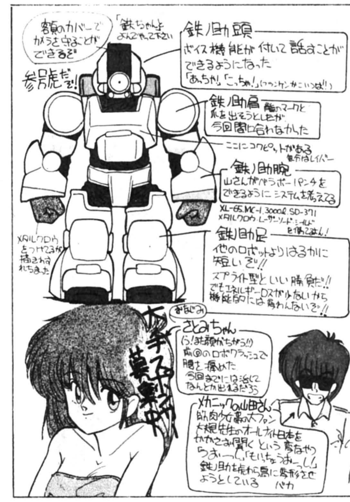
第2回優勝——H—1（B—11）

したがって、この調子でロボクラッシュが進行していくなら、法則にしたがって第3回優勝マシーンはコード番号B—31、ニムファー社製のケンタウロスC—152である！

このマシーンを乗りこなせるのは、予想ではオーナー下村行能、パイロット高橋雅美（日本人女性）のLuciaであると考えられている！

〈京都府・下村行能〉

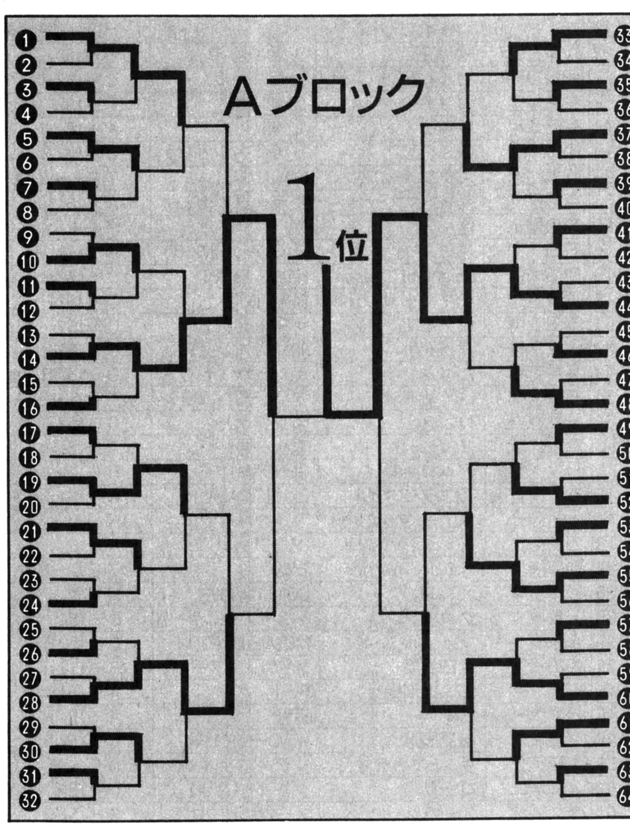
※予想は大当たり！　ただし優勝者のボディ型番だけ。下村さん自身は1次バトルロイヤルで敗退。予想だと、第4回はコード番号B—2が優勝するということですが、さて……？　20Cr. D03507。



▲北海道・サスカッチ円空（＋10Cr.）あいかわらずの人気者。2次まで進出。おしい！

Aブロック編

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
孔雀	H－1	D03401
天王	C－152	D03402
炎神丸	TEC－81A	D03403
シヴァの赤い稲妻	B－112	D03404
ラーボルト	TEC－81A	D03405
ラルヴァルディ・A	H－1	D03406
WONⅡ	H－1	D03407
モモ式	DC－60	D03408
S・Vくん	C－154	D03409
飛雷丸	H－1	D03410
RM-SLEIPNIR	C－154	D03411
これでもくらえ…	H－1	D03412
スカイアーマー	XL－65	D01336
MZ-23	DC－55	D03413
Feeluw	DC－55	D03414
ティンカーベル	C－152	D03415
SINIGAMI	H－1	D03416
ガンダム	TEC－81A	D03417
不動明王	C－154	D03418
滝門の毘沙	C－152	D03419
STEENSER α	H－1	D03420
装竜機ザウィン	TEC－81A	D03421
Witchcrafter 1号	C－152	D03422
グリフォン	TEC－81A	D03423
ガフ・スペシャルⅢ	DC－100	D03424
レイズナー	TEC－81A	D03425
イーザス・I	C－152B	D03426
イクサードラゴン	M－23A	D03427
ブランジ	C－154	D03428
ゴールドドラゴン	H－1	D03429
ウェンディーゴ	TEC－81A	D03430
白い風	XL－66	D03431



ロボクラッシュ参加者控え室(2)



▲神奈川県・石崎公朗（20Cr. D03502）こういうのもあっていいと思います。１次敗退

●よくあるマシーン

①ナイト型でロングホーン、ライトセイバー、シールドを装備した「レッド・ミラージュ」という名のマシーン。もちろん、コンピュータを"ファティマ"と呼ぶ。

②同じくナイト型でパンチブースター、ジェットローラー、そして禁止武器をめいっぱい装備した「レッド・ショルダー」。当然右肩を赤く塗っている。

〈福岡県・篠崎　孝〉

※あと、②のバリエーションで青く塗って「ベルゼルガ」てのもあります。ちなみに、武器を増やしてくれというので、多いのがパイルバンカーだったりするんですね、これが。追加20 Cr. D03508。

●う〜ん、まいった、マイッタ。私のやってるテーブルＲＰＧのグループから、ふたりもロボクラッシュ予選通過者が出てしまった。こーなったらゲームマスターとしては出ないわけにはいかないぢゃないくゎ〜！

でもな〜、予選落ちしたらみんなぶちぶちゆ〜んだろ〜な〜。マスターの権威が……。てわけで、必勝！　必勝！　必勝！　これには私の生活がかかっているのだ！　負けるでないぞ、こころしてゆくぇ〜！！

──みなさん、手加減してくださいね、お願い！

〈兵庫県・私は紙だ！〉



▲千葉県・原口健太郎（20Cr. D03503）なかなか独特の雰囲気のある……。１次敗退

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	名　　前	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	22	松浦正臣	松浦正臣	正臣３号	Ｃ－152	Ｄ03001
3	51	杉山正明	カル・ス	レムゴール	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03202
5	5	布施信生	ゴリさん	GA・ZI・RA	Ｃ－152	Ｄ03331
5	44	荘田竜平	R-Max	Ｌ-FIN	Ａ－161	Ｄ03332
9	10	松本　栄	D・SＩ世	メカゴーレム1号	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03333
9	27	筋本祐造	マクファーレン	NINJAMK.II	ＴＥＣ－81Ａ	Ｄ03334
9	33	斉藤則和	キース・マクドナルド	キラータイガー	Ａ－161	Ｄ03335
9	60	笠松聖也	聖	RAI	Ｈ－１	Ｄ03336
17	3	石田　守	マモル・イシダ	ト・ルース MK-VI	Ｂ－112	Ｄ03337
17	16	伊藤尚弘	Knight of Dragon	Heavy Tank I	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03338
17	18	平沢直志	ディードリット	Blink Dog	Ｃ－152	Ｄ01308
17	31	岡田安博	ゼノビア	ナイトメアII	Ｃ－152	Ｄ03339
17	39	佐々木俊也	泉 野明	98式AV「イングラム」	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03340
17	48	高橋克彦	だうと	テレビがてれび	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03341
17	54	石川倫明	LAY VAN	ブラッディ・ムーン	ＴＥＣ－81Ａ	Ｄ03342
17	64	松井恵吾	カオス	エンジェル	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03343
32	1	森　伸哉	Ｖ.Ｈ.-Ｄ	富士一号	Ａ－161	Ｄ03344
32	7	丹生谷猛	アムロ＝レイ	GUNDAMII	Ｈ－１	Ｄ03345
32	12	五十嵐智暁	アドロフ・スマイル	BLUE WIND	Ａ－161	Ｄ03346
32	14	木村義光	マリー・マックレー	ライオネックス	Ｈ－１	Ｄ03347
32	19	西崎裕文	エフレム・ジンバリストJr.	ドーファン	Ｈ－１	Ｄ03348
32	24	伊藤隆博	Visinary Warrior	Zehyr	ＴＥＣ－81Ａ	Ｄ03349
32	26	松本　学	ASTARROT	GOD・TUNDER	Ｈ－１	Ｄ03350
32	30	芳賀敦史	クロノス	ヘル・ファイヤーII	Ｃ－154	Ｄ03351
32	35	金子春夫	シュトルム・Ｋ	METAL・DRAGON	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03352
32	38	中田貴廣	中田貴廣	MA-01レッドアーマー	Ｂ－112	Ｄ03353
32	41	榊原　忍	S. Sakakibara	RV-1	Ａ－161	Ｄ03354
32	46	松本太一	松本太一	蒼龍	Ａ－161	Ｄ03355
32	49	彦坂武志	風見辰彦	WIND-BURN	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03356
32	56	青崎徳仁	ザン・ヴァディ	レディファイン	ＤＣ－55	Ｄ03357
32	57	大崎浩二	ローザ	グレイ S.N.OＩ	Ｃ－154	Ｄ03358
32	61	金久純治	ダーク・ジェイソン	ダークケンタウロス	Ｃ－152Ｂ	Ｄ03359

位	番	名　　前	パイロット名
65	2	池田明澄	姫乃樹りえ
65	4	阿部義博	TYOU-UN
65	6	末永文男	シヴァ
65	8	浅井秀一	マイクロ・マジック
65	9	大原良教	ヴォイス＝ヴォイシズ
65	11	小林峰典	KOBA
65	13	西田秀行	ハン・ソロ
65	15	藤原　勉	クラッシャーべんた
65	17	安楽　陵	Ryo
65	20	峯　大地	リイ・アリア
65	21	辻　卓也	郭 源治
65	23	河辺正浩	俊乱
65	25	八嶋貴弘	ダーク
65	28	坂上康司	THE GOD OF DEATH
65	29	西村勇一郎	アイルトン・セナ
65	32	佐々木徹也	カツミ・カザマ
65	34	成田信吾	クリス・エバート
65	36	松本芳規	ロバート
65	37	田中章禎	ルーシェ
65	40	宮田一志	ミルテアーアドニス
65	42	松本貴弘	イッパツマン
65	43	栗原　昭	ショウ・マクダム
65	45	吉川　奨	レイス・ランゲージ
65	47	石田照明	黒田武士
65	50	松野俊明	コロナ・フレイヤー
65	52	成田宣幸	NAGARE
65	53	瀧川栄一朗	タート・イーピン
65	55	谷口尚生	GILSH
65	58	上田秀則	I・F・セルバーレッド
65	59	小林信樹	ライガー
65	62	木川耕一	RYO＝H＝SAOTOME
65	63	蓼沼健弘	マッドの弟

※願いもむなしく、1次で負け。プレーヤーにぶちぶちいわれてください。マスターの権威を保つため、かわりに、20Cr. D03509をさしあげますから。

●ひと昔まえに、狙わない、動かない、攻撃しないというスーパーケンタウロスが参加したらしいが、私のマシーンもただの高速スプライトマシーンではない。一見そうにしか見えないが。

これはなんと、最低燃費エンジンに5000リッターの巨大なタンクをつけたのだ。おかげで111.1111……分、なんと1時間51分6秒も燃料がもつのだ！あのKAMAITATIと北風の戦いでさえ1時間32分ということを考えると、やはりスーパー耐久マシーンであることはまちがいない。トーナメントでおたがいの距離がちがえば勝率は高くなるだろう。

〈栃木県・藤田　実〉

※でも、バトルロイヤルのほうは、せいぜい20〜30分もあれば終わっちゃいますからねえ……。ということで、本領を発揮することなく1次のバトルロイヤルで敗退。おつかれさま。20 Cr. D03510。



▲大阪府・加藤聡（20Cr. D03504）参加者の多くの気持ちを代弁してます。1次敗退

●いきなりですが、ぼくの応募用紙には応募券が逆に貼ってあります。これは決っして、まちがって貼ったのではなく、きちんとしたわけがあるのです。ある大リーガーのチームが勝利を願って帽子のつばを後ろにしてかぶったということがありました。そうです、ぼくの応募券もそーゆーわけなんですよ。第1回も2回も見事なまでに予選落ち、こんどこそトーナメントに残りたいと思っています。

〈栃木県・渡辺純一〉

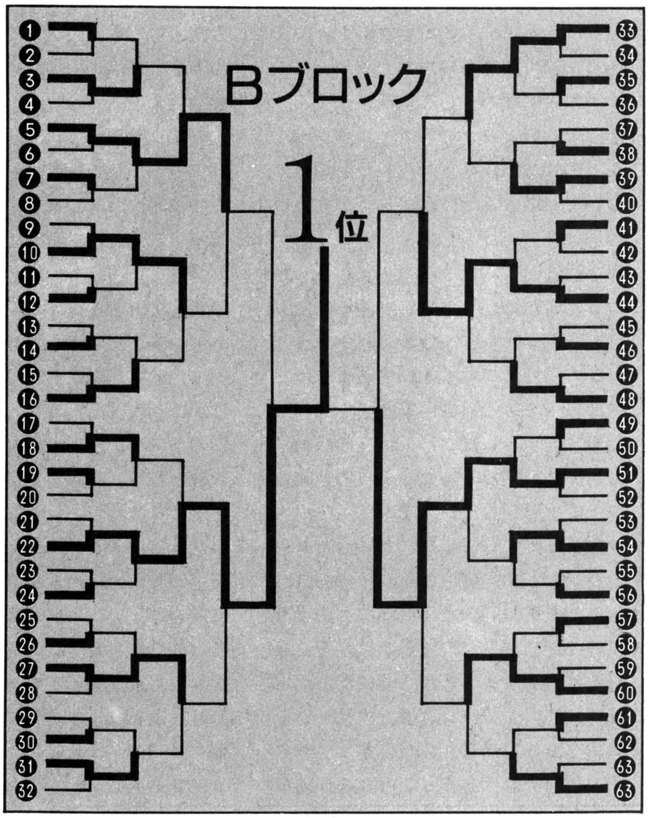
※1%以下の進出率を突破するには単なるゲンかつぎでは無理みたいですね。1次敗退。20Cr. D03511。

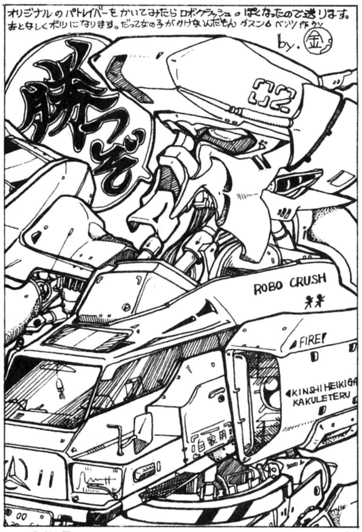


▲広島県・北山尚史（20Cr. D03505）これは、某GG誌の飛行機乗りの大佐の……

Bブロック編

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
がちゃぐ〜ん	H－I	D03432
蜀III号	C－152B	D03433
クリシュナ	H－I	D03434
おいらルパン三世	H－I	D03435
TAKE IT TO THE LUCKY	C－154	D03436
ギガンテス	DC－60	D03437
デストロイヤー	C－154	D03438
日本一	M－23B	D03439
影武者	H－I	D03440
ヘビーマンモス	DC－100	D03441
じぇいそん1号☆	C－154	D03442
機動人形邪々丸	C－152	D03443
ダーク・スペシャル	H－I	D03444
HURRICANE	C－152	D03445
REYNARD883	DC－60	D03446
ニンジャマスター襲	DC－60	D03447
RAIOH	XL－65	D03448
ライトブレイザン	C－154	D03449
バスタード	XL－65	D03450
B・ZELFERMkII	C－152	D03451
逆転王	H－I	D03452
バトル・タウルス	C－154	D03453
THUNDER-DRAGON	C－152B	D03454
カスタム	H－I	D03455
ガルディーン	A－161	D03456
HUNTER-DII	H－I	D03457
リング・ロド	H－I	D03458
+2 Full-Plate	DC－60	D03459
ごうてんごう	H－I	D03460
ブラックファイター	C－152	D03461
Fortune-Windy	TEC－81A	D03462
戦神丸	H－I	D03463





▲千葉県・金山喜春（20Cr. D03506）女の子が描けなくても載ることができるぞ

※今回の特別ライセンスは以下の６人。それぞれ10Cr.ずつ。

東京都・阿佐美執	**D03512**
熊本県・あさか亮	**D03513**
富山県・D・WEAPON	**D03514**
東京都・会見健太郎	**D03515**
岐阜県・溝脇森彦	**D03516**
北海道・川田修嗣	**D03517**

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。次回参加のときに使ってください。使用条件はトーナメント進出者とまったくおなじです。

CORD事務局では、新兵器、イラスト、ストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。封筒やはがきにも忘れずに住所、氏名、パイロット名、マシーン名、ライセンスナンバーを書いておいてください。応募係のほうには、応募用紙のみを送ってください。処理の関係で、同封の手紙類はこちらに届かないことがあります。

☆ライセンスカードについて

すいません！　ライセンスカードはまだです……。いましばらくお待ちを……。

☆スネーク型について

前回賛成派のほうが多いと書いたら、今回は反対派の意見のほうがめだちました。賛成派の意見では、ナイト型のオプションにテイルパーツみたいなものつくる、というのもありました。ひき続き、意見を聞かせてください。

☆応募券について

前回の「警告」にはかなりの反響をいただきました。本当にありがとうございます。さまざまなアイデアを出してもらいましたが、とりあえずは現状のままでいきます。いろいろな事情があるのですが、みなさんがまじめに考えてくれているのを読んで、一部に不心得ものがいるにしても、これなら現状のままでも大丈夫だろうと、信頼してのことです。応募を厳密にひとり１通に制限しないのは、応募券を友だちから手に入れるときの、苦労話が読みたいんですよね。そういう友だちを、「スポンサー」というのだそうです……。

ロボクラッシュ・ワンポイントメモ

なにしろ誌上での読者参加ゲームであるため、どうもロボクラッシュについての説明が不足しているようです。そこでこのコーナーでは、ロボクラッシュの参加者からよせられた疑問点について、できるだけ解説をくわえたいと思います。

●搭載量

参加者がわかりにくいと困るので、とりあえずは全部を重量で統一しましたが、じつはロボットの搭載量とは、内部スペースと搭載可能重量をあわせた概念です。したがって現在のバージョンでは、積みこんだパーツの重量については無視しています。

なぜこのようにしたかというと、エンジンなどの内蔵されるパーツのスペースと重量の問題と、武器などのように外に持つパーツの重量の問題を、きちんと区別することが必要になるからです。燃料タンクなどは、内装・外装の２パターンが考えられます。デザイナーとしては、あまりゲームを複雑にしたくはなかったのでこのようにしたのです。

●耐久力

ロボクラッシュのマシーンは、基本的には頭、腕、胴体、移動システムの４つにわかれています。そして耐久力は、それぞれの部分ごとに設定し、計算をしています。

●武器の威力と装甲

マシーンが敵から攻撃を受けたばあいは、その打撃が内部に貫通したかどうかの判定を行います。そのときに武器のダメージが、敵のボディの装甲と比較されて、打撃が貫通したかどうかが決まります。

ただしこの貫通の判定は、たとえば装甲の数値のほうが大きければ、絶対に貫通しない、というようなシステムではありません。どんな小さな威力の武器でも、貫通してダメージを与える可能性はあります。

●ダメージ

マシーンのダメージは、やはり４つの部分ごとに計算します。そしてどこか１カ所でも耐久力が０になると、そのマシーンは戦闘不能となります。また部分の耐久力が０にならなくても、全体のダメージが一定のラインを越えると、やはりそのマシーンは破壊されたことになります。

ロボクラッシュのマシーンをこわすには、同じ箇所に最低でも２発のクリーンヒット、普通は３～５発のヒットが必要です。別々な箇所へ命中した打撃なら、マシーンはさらに数発耐えることができるでしょう。

●修理

修理はバトルロイヤル、およびトーナメントの各試合の終了後に行います。これはボディの各パーツごとに行われますので、ひどい損傷をすると次の試合にまで損害が残り、不利になるわけです。

リペアパーツがあれば、この修理の比率を上げてより効率よく行うことができます。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ボディはマシーンの基本だ。ロボクラッシュ用のボディには、現在のところ3つのタイプがある。軽量のスプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、そして重量級のケンタウロス型は搭載量が優れているんだ。耐久力はスプライトが80、ナイトが100、そしてケンタウロスが120だよ。

軽量タイプ スプライト型

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B−1	M−23A	RINGWARD	300	50	3	160
B−2	M−23B	RINGWARD	400	55	4	190
B−3	M−30A	RINGWARD	350	60	5	200
B−4	A−161	NIMFAR	460	65	6	200
B−5	DOM−22R	BROOKLYN	340	70	1	210
B−6	DOM−24R	BROOKLYN	370	70	3	240

中量タイプ ナイト型

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B−11	H−1	RINGWARD	600	90	4	200
B−12	H−5A	RINGWARD	660	95	5	230
B−13	XL−65	XYLOC	650	80	5	210
B−14	XL−65B	XYLOC	800	80	6	240
B−15	XL−66	XYLOC	720	90	8	280
B−16	XL−70	XYLOC	開発中			
B−17	B−112	NIMFAR	690	110	5	250
B−18	DC−55	DC	800	70	6	180
B−19	DC−60	DC	780	85	8	260
B−20	DC−65	DC	開発中			
B−21	TEC−81B	ESPANOL	580	100	3	170

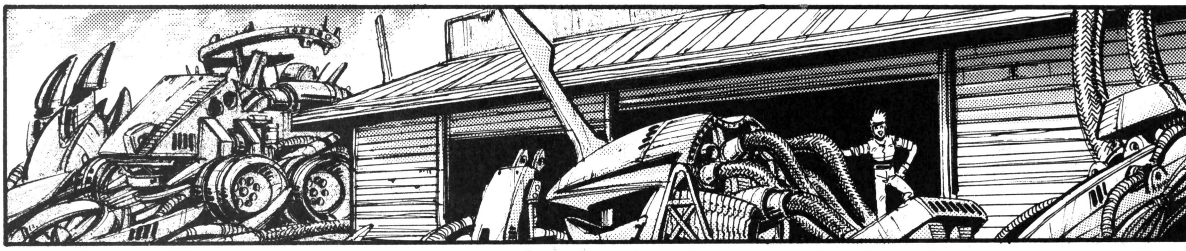
重量タイプ ケンタウロス型

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B−31	C−152	NIMFAR	850	150	3	200
B−32	C−152B	NIMFAR	800	120	4	200
B−33	C−154	NIMFAR	1000	190	5	250
B−34	C−157B	NIMFAR	1300	220	8	300
B−35	C−200	NIMFAR	開発中			
B−36	DC−100B	DC	950	150	7	270
B−37	MOS−9A	CAESAR	920	130	6	240

エンジン

今回のエンジン戦線は静かだった。新型開発ラッシュはすこしお休み。現在のエンジンは交通省と軍の協同規格で設計されているので、ロボクラッシュ用のどのボディにでも搭載することができるんだ。ただしマシーンの内部は、エンジンを1台搭載したらいっぱいだからね。

コード	型式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段
E−1	ED−250	MERRIC	60	30	50	100
E−2	ED−275	MERRIC	80	45	80	85
E−3	ED−275B	MERRIC	85	50	75	100
E−4	ED−300	MERRIC	100	60	100	110
E−5	ED−400	MERRIC	125	50	70	135
E−6	ES−101	MERRIC	170	95	120	120
E−7	AVS−20	ALPHA	55	20	45	95
E−8	AVS−30	ALPHA	75	25	70	120
E−9	AF−9	ALPHA	開発中			
E−10	AVC−7	ALPHA	140	100	110	100
E−11	AVC−8	ALPHA	開発中			
E−12	MC−1	LUNAR	95	30	75	130
E−13	MC−2	LUNAR	130	55	85	150
E−14	S3／1G	KRESTA	115	50	80	140



コンピュータ

ロボクラッシュのコンピュータは、主にセンサー系のコントロールと、パイロットの操縦の補助に使うんだ。各マシーンのそれぞれ1台しかつけられない。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段
C－1	LOC-55	LOCSMITH	14	25
C－2	LOC-75	LOCSMITH	開発中	
C－3	SD-271	SD/MARS	18	35
C－4	SD-371	SD/MARS	23	45
C－5	SD-375	SD/VENUS	32	70
C－6	SD-440	SD/MARS	40	85
C－7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C－8	PS-100	ALADDIN	48	100
C－9	PS-200	ALADDIN	開発中	

燃料タンク

タンクもスペースの関係で、マシーンにひとつしかつけられないんだ。燃料はCORDが支給してくれる。

コード	容量	重量	値段
T－1	1000リッター	8	10
T－2	2000リッター	12	20
T－3	3000リッター	16	30
T－4	4000リッター	20	40
T－5	5000リッター	25	50

通常武器

通常武器は有効距離別に4種類に分類され、距離があわないと使えないんだ。だからちがった距離の武器を装備したほうがいいね。近距離ではどのマシーンでも、パンチなどの攻撃をすることができるからね。各マシーンが持てる通常武器の数は、最大で3種類までだよ。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－1	トウスパイク	50	＋3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W－2	パンチブースター	70	＋2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W－3	ロングホーン	70	4	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W－4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W－5	ドリルホーン	70	6	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W－6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすツメ。命中率がよくなった

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない
W－12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣
W－13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード
W－14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W－15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W－16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W－17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線を束ね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W－32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W－33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W－34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍
W－35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。今回からいろいろと改良された

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－41	クロスボウ	40	4	30	60	ワイアスプリングの力で矢を射つボウ
W－42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ
W－43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大な銛

ロボクラッシュ公報

1．第3回大会の報告

第3回ロボクラッシュ大会も、大盛況のうちに終了しました。今回はプログラムの変更のときに多少バランスがくずれ、ケンタウロスなどの重量マシーンがやや有利なゲームになってしまったようです。軽量マシーンで参加された方には、おわびを申しあげます。これは次回に修正いたします。

さて、大会のほうはといえば、奇跡の逆転優勝などもあり、なかなか盛りあがりました。それにしても第1回から、ちがうタイプのマシーンが順に優勝したのには、本部としてもいささかビックリしています。

また参加者の増加はうれしいのですが、このままでは大会の規模があまりにも巨大になりすぎるため、なにか対策を練らなくては、と思っております。

決勝トーナメント進出者、前回と同じく128人。参加者はやはりナイト型が多く、ケンタウロス型は増加し、スプライト型は減少ぎみでした。はたして次回はどうなるでしょうか。

◇　使用ボディベスト5

H—1	25.0%
TEC—81A	24.2%
A—161	10.2%
C—152	9.2%
M—23A	6.7%

◇　タイプ別比率

スプライト	21.0%
ナイト	58.0%
ケンタウロス	21.0%

◇　使用エンジンベスト5

MC—1	31.9%
ED—275	19.5%
AVS—20	11.0%
AVS—30	8.6%
ED—275B	6.5%

◇　使用武器ベスト5

メタルクロウ	34.9%
ライトニングウィップ	23.1%
ライトセーバー	22.0%
レーザーソード	15.7%
パンチブースター	8.7%

武器のベスト5は、数字こそちがえ、順位は前回とまったく同じです。

コンピュータもあいかわらずSD—371がいちばん多く、禁止武器ではファイアボールが人気でした。ちなみに禁止武器の使用者は、全体の10〜15%くらいです。なおシールドは、全体の半数くらいが使用しています。

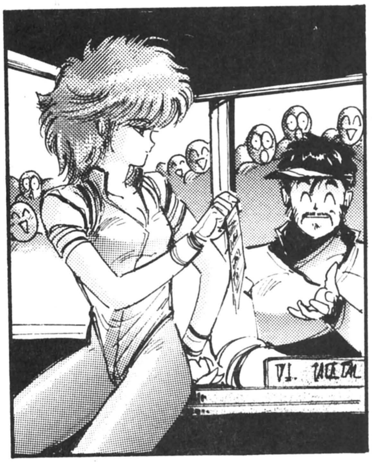
2．第4回ロボクラッシュ大会

今月はひき続き、第4回ロボクラッシュ大会の開催を発表します。

大会のシステムは第3回と同じ予定です。予選は1グループ10〜20台のバトルロイヤルが、2回行われるでしょう。この予選を勝ち抜いた128人のプレイヤーが、決勝トーナメントに進出できます。

この2次予選では、バトルロイヤルを勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。前回と同じように、バトルロイヤルで大活躍して敗退したプレイヤーの中から、特別に数人が選抜されて、決勝トーナメントに参加でき

↗(次ページへつづく)



禁止武器

辺境での武装無制限ロボバトルから流れてくる兵器が禁止兵器だ。大会の事前チェックで発見されたらその場で没収されてしまうが、チェックをパスさえすれば、あとは自由に使えるよ。使用できる距離は中距離〜遠距離。ただし1度使うとなくなってしまうので注意しよう。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
P－1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える
P－2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P－3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P－4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P－5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ランド連続で使用できる
P－6	グレネード	35	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P－7	ラストウェポン	60	—	20	10	敵の武装を酸化させ、サビをださせて機能を低下させる
P－8	マグネティックボム	80	—	25	15	高電磁波によりコンピュータの機能を低下させる

特殊オプション

5種類の特殊オプションのうち、ホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型だけの専用オプションだ。シールドとリペアパーツはどのタイプでも使えるよ。

コード	名称	重量	値段	
S－1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。シールドを持つと装甲が平均2ポイント上昇する
S－2	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する
S－3	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20%上昇する
S－4	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10%ほど上昇する
S－5	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる

ロボクラッシュ公報

↗(前のページからつづく)

ます。今回の優勝者の“正臣３号”は、この特別ルールで復活したのですから、世のなか何がおきるかわからないものですね。

決勝トーナメントは１対１の対決の連続で７回戦、決勝戦で勝ったプレイヤーが、第４回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

３．ライセンスコードとボーナス

以前のロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、あるいは投稿などでロボクラッシュに貢献(こうけん)したプレイヤーには、ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。そのプレイヤーは次回からライセンスコードを応募用紙に記入してくれれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で３位に入れば、次回は560クレジットまで使えるのです。

このボーナスを使えるのは１度ではなく、積算されていきます。したがって優勝を２回したプレイヤーは、そのつぎの回から800クレジットのマシーンをつくれるのです。

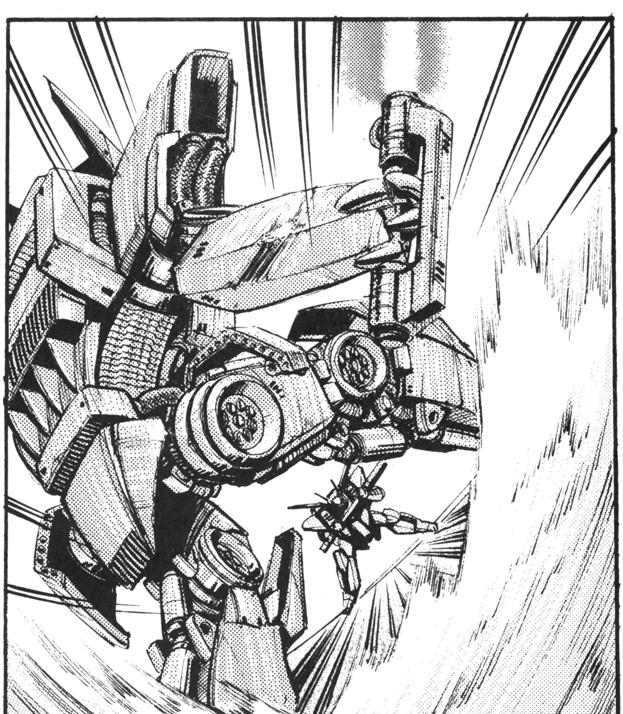
優勝	150クレジット
２位	100クレジット
３位（２名）	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

４．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでることがありますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わる頃には、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。



プレイヤーが希望するなら、古いマシーンを直すことにしてもかまいません。しかしその場合も、パーツ代やエンジニアの工賃で、新しくつくるのと同じ費用がかかります。

５．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の“攻撃の％”は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、あまりバーサークしないほうがいいでしょう（などといっていたらバーサーカーが優勝してしまった！）。

バトルロイヤルで禁止兵器を使いたいときは、“特殊兵器の使用”の欄に禁止兵器の番目（１～10）を書いてください。各欄にはひとつずつしか書けません。

トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の“行動パターン”の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１～97のあいだで記入し、４項目合計は必ず100にしてください。

狙いはつぎの攻撃のときに、自分の命中率を上げ、防御はつぎの相手の攻撃の命中率を下げます。

つぎの“距離”は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動を選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

“特殊兵器使用の順番”は、禁止兵器の番号（１～10）を、使う順番に書いてください。“特殊兵器使用条件”は、自分と相手のマシーンのダメージを比較しての条件設定です。“いきなり使用する”は最初からですが、あとの条件はこちらのダメージが20、40、60％ほど多いとき、といったような意味です（ほんとはもっと複雑です）。どれかひとつに○をつけてください。

最後の“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

さて、前回の記入ミスでいちばん多かったのが、この作戦計画の数値の記入ミスです。せっかくつくったマシーンが戦わずに失格では、泣くに泣ききれませんよ。もういちど再チェックしてみましょう。

ロボクラッシュ
応募券
1月号

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、つぎのページを切りとるか、またはコピーをとって、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券は208ページにあります。
まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前の後ろにメモしてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は3種類、禁止兵器は10種類、オプションは3種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になりますよ。

作戦計画の内容は207～208ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の"攻撃の%"は、10～100の数字を入れます。また禁止武器を使う人は、"特殊兵器の使用"の欄に禁止武器の番号（1～10）を書いてください。各欄にはひとつずつしか書けません。

トーナメントの作戦の"行動パターン"の最低は1、4項目の合計は100です。"距離"には1つだけ○をつけてください。"特殊兵器使用の順番"は、禁止武器の番目（1～10）を、使う順番に書き、"特殊兵器使用条件"は、どれか1つに○をつけてください。

"攻撃目標"は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙（封筒にはほかのものを入れないこと）の宛先は、
〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク
『ロボクラッシュ』応募係

締め切りは、12月18日の消印です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-11	H-1	／	200
エンジン	E-1	ED-250	30	100
	コード番号	**容量**	**重量**	**値段**
燃料タンク	T-2	2000l	12	20
	コード番号	**形式番号**	**重量**	**値段**
コンピュータ	C-3	SD-271	／	35
	コード番号	**名称**	**重量**	**値段**
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50
	W-6	メタルクロウ	3	10
	コード番号	**名称**	**重量**	**値段**
禁止武器 1	P-3	アシッドボール	10	10
2	P-1	ファイアボール	3	20
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
	コード番号	**名称**	**重量**	**値段**
オプション				
総合計			86	495

作戦計画

バトルロイヤルの作戦

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の1台	100	
25%以下	100	
50%以下	50	
75%以下	10	
76%以上	10	
ダメージのひどい敵	30	
エネルギー切れの敵	30	

トーナメントの作戦

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

特殊兵器使用の順番	2, 1

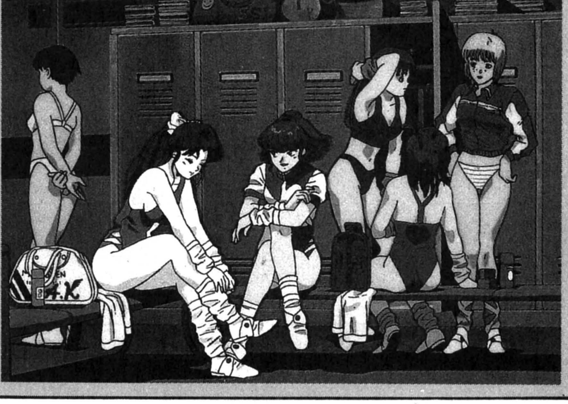
特殊兵器使用条件	○をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	○
敗北寸前のとき	

攻撃目標

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ・アフレコレポート

名ばかりのSFアニメは土下座しろ!! いよいよ『トップ』もセミファイナルに突入。マル秘の最終兵器ガンバスターも登場していよいよ盛りあがる、てわけだ。とゆーことで11月2日にハイソな街赤坂で行われた第3、4話(つまり第2巻ね）のアフレコでも、もちろん声優の皆さんもガンガンの盛りあがり。しかもこの業界の1,2を争う美女ばかりが大集合！ 日高・ノリコ・のり子、佐久間・お姉さま・レイ、川村・ユング・万梨阿等々ナマ唾ゴックン。しかも！ 矢尾・やってやるぜ・一樹もノリノリ出演!! 声だけでも楽しめる『トップをねらえ！』。第2巻は1月1日発売。絶対見てチョ。



ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ				
エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段
燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段
コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段
通常武器	コード番号	名称	重量	値段
禁止武器	コード番号	名称	重量	値段
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
オプション	コード番号	名称	重量	値段
総合計				

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10〜100)

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の1台		
25%以下		
50%以下		
75%以下		
76%以上		
ダメージのひどい敵		
エネルギー切れの敵		

トーナメントの作戦 (1〜97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

特殊兵器使用の順番	

特殊兵器使用条件	○をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	
敗北寸前のとき	

攻撃目標 (10〜40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

大江戸情報網



今年こそは、町人に！　いやいや、代官だっ!!　と意気込んでいるアナタ!!　評定衆は、そうゆうアナタの味方です。なにごとも最初が肝心ですぞ。年末・年始は新作ソフトがドドッと発売されるし、こりゃ、ヤルキャない!!

ハイっ!!　今年も新鮮でいいネタを送ってくれた人や、コツコツとガンバッた人には、景気よくどんどん昇格させちゃうからヨロシクネ!!　というわけで、今年もハリキッていってみよう!!

公布

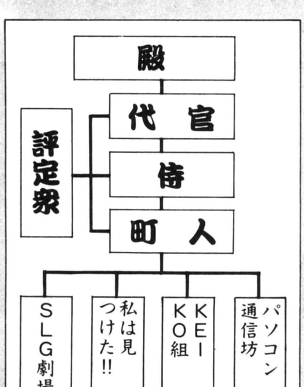
左の者、町人とする

高松　利明〈栃木県〉
森岡　秀樹〈　〃　〉
澤田　研一〈東京都〉
桜庭　健一〈神奈川県〉
幸田　貴宏〈新潟県〉
鈴木　智也〈静岡県〉
芝田　洋暢〈愛知県〉
西脇　義紘〈　〃　〉
羽熊　秀樹〈広島県〉
井口　勝也〈福岡県〉
天野　明〈大分県〉

「ＳＬＧ劇場」からは２名。ウ～ン、ちょっと寂しいなぁ。でもこのふたり、東京都の澤田研一くんは７月号につづいて、愛知県の芝田洋暢くんは12月号につづいての再登場。情報の重要度はイマイチだが、キミらの熱心さに特別賞を贈るからネ。「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からは９名。うち、再登場の静岡県の鈴木智也くんと、Ｈソフト３本立ての情報を送ってくれた広島県の羽熊秀樹くんのふたりにも、特別賞を送りまーす。おめでとう!!　先月の松田達也くんといい、この手のネタがやたらと多い今日この頃。いいことじゃ。今月の「KEIKO組」は〝KEIKO組大賞〟の発表のため、昇格者ナシ。

さて、このコーナーも始まって６ヵ月となりやした。あと半年で、〝殿〟様選び……。今からでも遅くない!!　一発逆転の大ネタを送ろう。

◎大江戸身分制度



このコーナーは「ＳＬＧ劇場」「私は見つけた!!　僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られてきた情報から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに、“町人”“侍”“代官”の称号を与え、最終的には“殿”を決定しようというシステムなんだ。

●賞品

代官…ソニーウォークマン
侍…ロゴ入りシステム手帳
町人…ロゴ入り筆ペン、オリジナルメモ帳
特別賞…オリジナル手ぬぐい

▼代官に贈られるウォークマン





▶町人には筆ペンとオリジナルメモ帳

▶侍に贈られるシステム手帳



▲特別賞にはオリジナル手ぬぐい



イラスト／相村嘉一



SCENE#12

太平洋の嵐DX（デラックス）

第2回

さて、と。今月は、『太平洋の嵐ＤＸ』の続き。先月にひき続いて、ショートシナリオを中心に紹介していきたい。それにしても——。このゲーム、一見とっつきは悪いが、人気は上々。その原因がどこいらへんにあるのか、ＳＬＧ劇場主任教授としては、非常に興味があるところ。

で、ただいまの結論として、まずあげられるのがＳＬＧとしての奥の深さだ。太平洋全域を舞台に、陸海空、生産、気象条件など、様々な要素が密接にからみあった戦場の演出に成功している。最初、このゲームを見たときには、あまりのパラメータ数の多さに不安を覚えた。「エライ欲張ったゲームが出てきたなあ」というのが第一印象。また、マニアックな印象も強くて、正直なところ、ワタシの好みからは大きくはずれていた。が、プレイしてみると、これがなかなかのものなのだ。操作性の悪さこそ気になったものの、それぞれのデータにはムダなところがなく、広大な太平洋上での戦いがあますところなくシミュレートされている。ゲーマーとしては、広大な戦場をコーディネートすることに、つきせぬ魅力を覚えるわけなんだね。

ということで、少し理屈を述べさせていただいたが、今月もひと勝負。秋葉原クンもいまや遅しと戦闘開始を待ちわびている。それじゃ、またのちほどお会いしましょう。

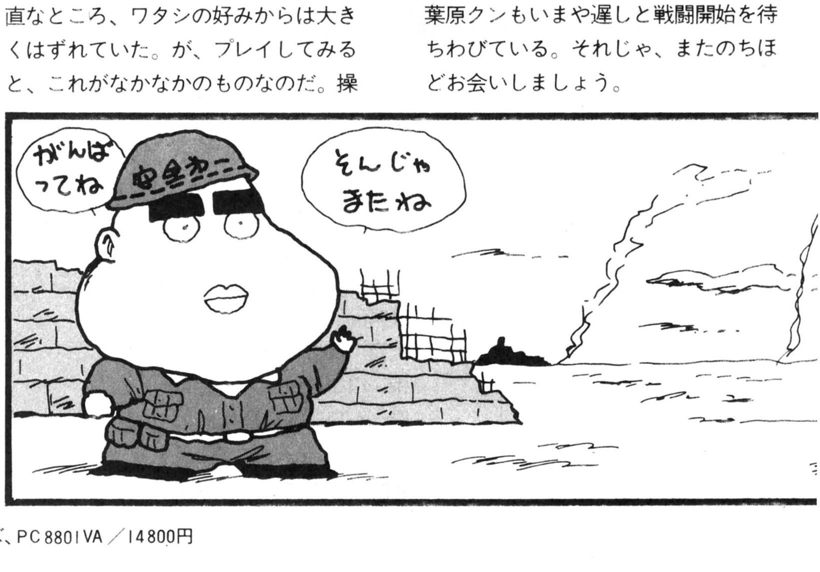
今月の言葉

SLGって何でできてる？　そう。アメとムチ。そして睡眠不足！

～お茶の水語録より～

今月の言葉解説

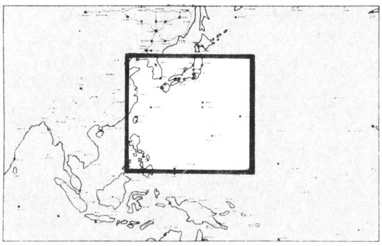
確か英国の童謡に似たよーな文句があったが、気のせいか……。ＳＬＧとは時には甘く勝利に酔いしれ、時には頭かきむしるほど憎らしいもの。で、例外なく寝不足に陥るモノなのさ！

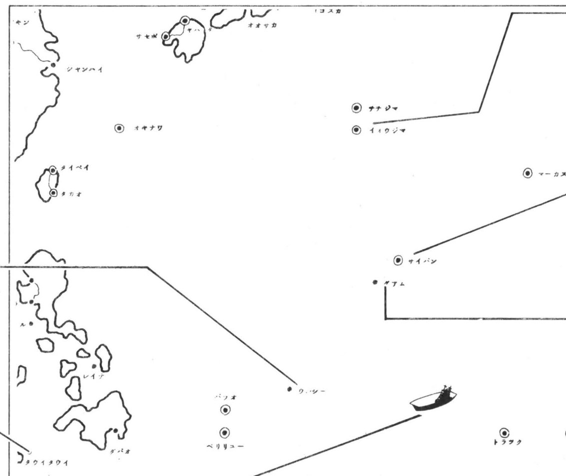


 ●GAM☎03-736-6879 ●PC9801シリーズ、PC8801VA／14800円

絶対国防圏

圧倒的な敵機動部隊の前に、日本の生命線ともいうべきサイパンを守りきることができるか!? 先月の敗戦の教訓を胸に秋葉原が挑む史実戦シナリオだ！





[●] 硫黄島
サイパンと並ぶ日本軍の重要拠点。敵機動部隊に対する攻撃は、サイパン基地との連携プレーで行うようにしよう

[●] サイパン
戦局の焦点を握る。日本軍としては、ここに航空兵力を集中、浮沈空母化をはかりたい。また、補給にも気を配ろう！

[★] グアム
サイパンのノド元に突きつけられたナイフ。虎の子の輸送船団を狙われるので、敵基地航空隊には要注意のこと

[★] ウルシー
パラオ・サイパン・トラック攻略のための米軍の根拠地。常時、機動部隊や輸送船団が出入りするので、偵察をおこたらないように！

[●] タウイタウイ
日本機動部隊の総力が結集。空母・軽空母合わせて9隻の威容を誇るが、補充のきかない日本にとってはこれが最後の大盤振舞い

[★] 米機動部隊
主としてウルシーを起点として出没。上陸作戦用の大規模な輸送船団を伴っていることもあるので、常時こまめな偵察を！

先月の敗北をものともせず（懲りもせず）、必勝の意気に燃える秋葉原。今回は「絶対国防圏」、その名のとおり日本軍にとっては、もうあとがない、というシナリオだ。1ターン目、秋葉原、現有戦力をさっそく確認。思わず目尻がたれさがる。

「フッフッフッ、連合艦隊は死なず。まだまだ十分に暴れられるのじゃ！」

連合艦隊主力は、タウイタウイに停泊中。勢力は――。新鋭の装甲空母大鳳を含めた空母5、軽空母4。戦闘艦の内訳は、大和・武蔵を始め、戦艦8、重巡10、軽巡2、駆逐艦29。秋葉原の強気にも十分根拠あり、といえるが、残念なことに予想される敵戦力は、連合艦隊をはるかに上回る。空母だけでも35〜40隻というすさまじさ。

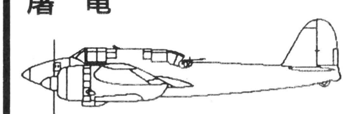
で、序盤からZ旗。2群に分けた連合艦隊は、サイパン近海をめざし航行中――。案の定、敵機動部隊が接近、先手を取ったわが軍は緒戦、敵空母4を撃沈する大戦果をあげた。このまま各個撃破を狙っていけば、勝利は目前か？　が――。次から次へと敵機動部隊がわいてくる！　実質1艦隊しかない日本機動部隊の周りに敵は4〜5群の機動部隊を投入。繰り返し襲いかかるドーントレスの猛攻に、哀れ連合艦隊は海の藻屑となりはてた。その後、制海圏を得た敵は、トラック・パラオを奪取。秋葉原はサイパンに急ぎ航空兵力を集中させたものの、時すでに遅しでゲームオーバー。

【講評】連合艦隊に頼りすぎたのが敗因の1。いずれにせよ、基地航空隊の支援なしには勝利は難しい。艦隊はオトリとして割り切るのが得策か!?



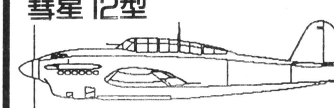
おすすめ兵器カタログ

屠　竜



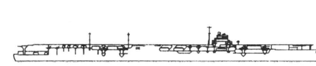
陸軍の重戦闘機。もともとはB29などの対爆撃機用に効果大だが、航続距離の利点を生かして、このシナリオでは爆撃機の護衛に使用

彗星12型



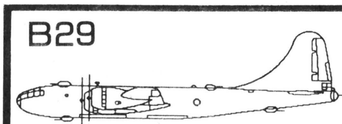
大戦末期に登場した艦上爆撃機。艦載機としては敵アドベンチャーとほぼ互角の性能を有した。が、戦闘機に対しては抵抗力なし

翔　鶴



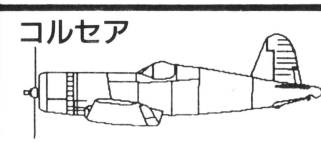
ミッドウェイ以後の日本機動部隊の主軸を担った。珊瑚海の死闘にも生き残り、多くの戦闘を経験したが、のちレイテ海戦にて沈没

B29



あまりにも有名な米軍重爆撃機。爆撃機ながらハリネズミのような重武装を施し、日本軍戦闘機にとっては戦いにくい相手であった

コルセア

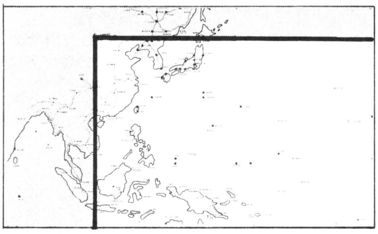


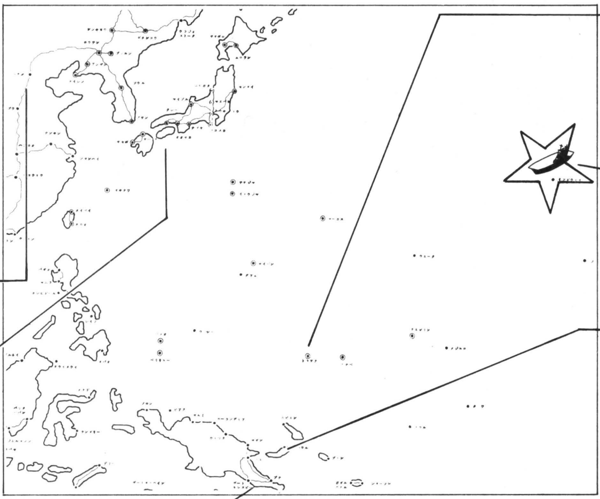
独特のフォームが美しい米軍の艦上戦闘機。重戦闘機志向の米軍機の例にもれず、高馬力のエンジンを搭載、多数の日本機を撃墜した

イラスト／盛本康成

ターニングポイント

第2戦目は前バージョンにも入っているシナリオなので、敗戦続きの秋葉原も万全の態勢──と思いきや!?





● 北　京
陸軍の集結地。北京を起点とした「大陸打通作戦」が成功するかどうかが、大陸方面での戦いのゆくえを決定するだろう

● 呉
連合艦隊の本拠地。前線のトラックと合わせて、ここで艦隊の編成を行う。めざすはミッドウェイか、それともニューギニアか!?

● トラック
ソロモン・ニューギニア方面ににらみをきかす、日本海軍の根拠地。無限の泊地能力を生かし、一大集積所としての使用を

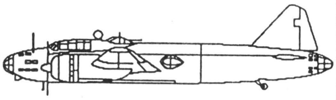
★ ミッドウェイ
日本機動部隊をこの方面に展開すると、挑戦に応じて米機動部隊が出撃。早いうちに敵機動部隊を葬りさるか──問題だ

● ラバウル
日本軍の航空基地がある。この方面の日本軍航空兵力の要ともいうべき拠点なので、補給・補充には十分な配慮を

★ ポートモレスビー
ラバウルに対抗する米軍の航空基地。ソロモンでの空中戦は、主としてこの基地から飛びたつ敵との消耗戦になるだろう

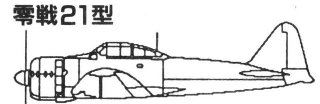
おすすめ兵器カタログ

1式陸攻11型



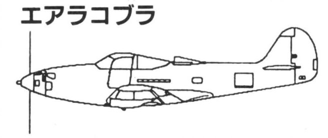
海軍重爆撃機。双発機としては当時最大の航続距離を誇ったが、反面防御力が低く、米軍パイロットから「葉巻」と呼ばれた

零戦21型



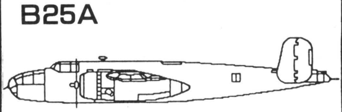
日本海軍が誇る艦上戦闘機。大戦初期の太平洋の空は、米軍にヘルキャットが登場するまで同機の独壇場であった

エアラコブラ



陸軍戦闘機として、米軍基地航空部隊の主役を担った。が、零戦との戦闘にはやや分が悪く、次第に姿を消していった

B25A

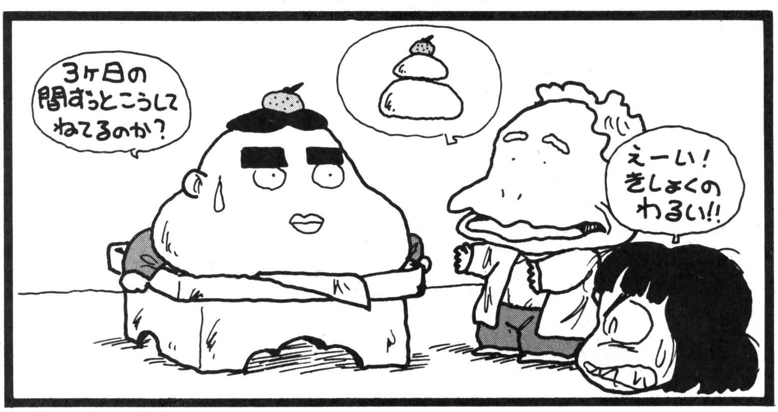


米陸軍の軽爆撃機。重爆であるB17とともに、基地航空隊に多数配属され、主としてソロモン・ニューギニア方面で活躍した

秋葉原、思いもよらぬ敗北にしばしボーゼン。何としても1勝をあげたい、と選んだシナリオが「ターニングポイント」。背景は、日本軍の緒戦の進撃が一段落した1942年。今後の作戦計画をどのように立てていくか──。

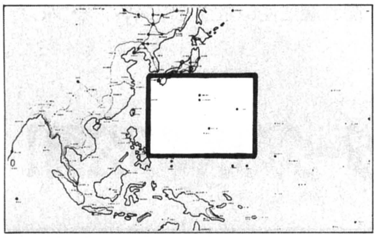
秋葉原が選んだ道は敵機動部隊の撃破。ご存じ、ミッドウェイ海戦の再現だ。序盤、呉にて艦隊を編成。部隊を一路東進。日本機動部隊の主力は4隻の空母、赤城・加賀・蒼龍・飛龍。そのほかにも、瑞鶴・翔鶴を基幹とする機動部隊をあとづめにまわした。天候の状態を把握した上で、艦隊はミッドウェイ近海へ注意深く展開。オトリの艦隊が島へ隣接したところ、来た、ヘルキャット、ドーントレスの大群が来襲。秋葉原としては、次のターンの逆襲が待ち望まれる。で、次ターン。4隻の空母から飛びたった攻撃部隊は、敵機動部隊を撃破、ミッドウェイでの戦いは日本の圧勝に終わるかに見えた。が、どこからともなく、B17、B25が艦隊を襲った。いうまでもなく、基地航空部隊を叩いておかなかった報い。また、ハワイ（と推測される）からも数次におよぶ陸軍機の爆撃で、結局のところ空母4隻を喪失。あとは、坂道を転がるように、敗北への道をまっしぐら──。勝利への可能性大なシナリオだっただけに、くやまれる。

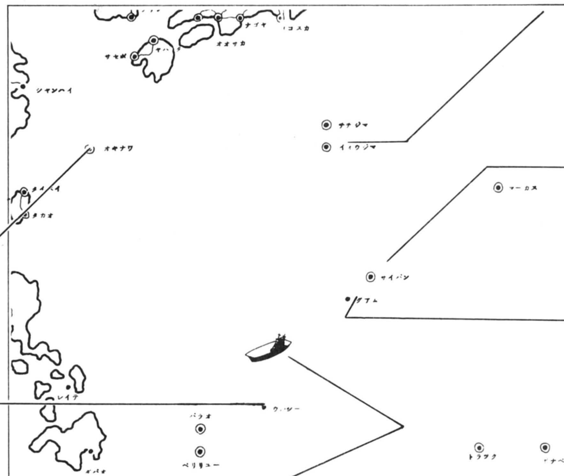
【講評】ミッドウェイはやはり鬼門。米豪連絡線の遮断(しゃだん)か、ニューギニア方面への進出が順当なところか!?



機動部隊

これに負けたら、もう助手をやめるもんね！　と秋葉原。敗戦続きにとうとう開き直った男SＬGの最終戦の結果はいかに!? 応援してやってくれ！





[●] 硫黄島
日本本土とサイパンを結ぶ中継基地。航続距離の短い戦闘機や陸軍の重爆などは、１度この基地を経由する必要あり

[●] サイパン
このシナリオでもやはり戦局の焦点。基地航空隊を充実し、敵機動部隊を捕捉、撃滅しよう。ただし物資の補給には要注意

[●] 沖縄
日本機動部隊が停泊。また、強力な航空兵力を有する。が、戦力の集中をはかる意味から、硫黄島・サイパンへの転出が望ましい

[★] グアム
サイパンの浮沈空母化のためには、この基地の敵航空部隊の撃滅が重要な課題。また、日本が奪取可能な唯一の拠点

[★] ウルシー
米軍の艦隊停泊地であるとともに物資集積所でもある。ここに停泊する100隻を数える輸送船の動きをつねに監視することが勝利の鍵

[★] 米機動部隊 空母総数40隻を越える強力な機動部隊が日本軍拠点を狙う。機動部隊の各個撃破が勝利のための最大のキーポイントとなる

――もうあとがない！

追いつめられた秋葉原が、思いを新たに挑戦したのが「機動部隊」。「絶対国防圏」と似ているが、こちらは仮想戦。機動部隊や航空兵力にやや余裕がある。このシナリオで、秋葉原が立てた作戦計画は以下のとおり――。

①機動部隊はオトリとして、できる限り多くの敵機動部隊をひきつける
②サイパン・硫黄島に航空拠点を建設。浮沈空母化をはかる

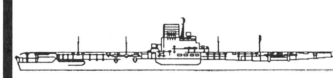
日本各地より、両島に航空機を集中、また敵航空機の目をかいくぐった、高速輸送船団による資材・兵力の運搬がはかられた。対する敵はウルシーを拠点に、空母40隻、輸送船100隻を数える巨大な戦力を有している。が、結果は――日本軍勝利！　オトリの機動部隊により、両島の付近に引きよせられた敵機動部隊は、300機を越える基地航空隊の猛攻により、各個撃破。同時に、ウルシーに対する長距離爆撃を敢行、多数の航空機を失ったものの、輸送船に対する集中爆撃に成功。文字どおり敵の手足をもぎとった。ゲーム終了間近、大陸方面で敵の侵攻があったが、難なく撃退して、秋葉原、念願の勝利を手に入れた。

【講評】「絶対国防圏」と併せて、作戦としては、やはりこのパターンがベストだろう。とにかく航空兵力の集中をはかること。また、地味ながら、こまめな偵察は必要不可欠。つねに敵の動きを把握(はあく)してほしいね！



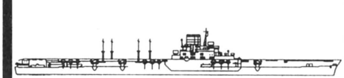
おすすめ兵器カタログ

信　濃



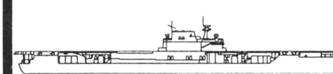
日本の技術力の粋を集めてつくられた装甲空母。が、米潜水艦の攻撃により、戦闘に参加することなく悲劇の生涯を終えた

大　鳳



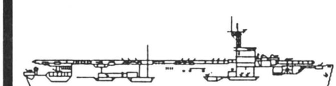
日本の装甲空母第１号。レイテ沖海戦に参加したが、敵潜の攻撃により沈没。エレベーター系統の技術力不備が原因と思われる

ヨークタウン



ミッドウェイの危機を支えきった米軍の主力空母。レキシントン級に比べ、やや対空火力の点では劣るものの搭載機は81と同数

ボーグ



地味な存在ながら、護衛空母として主力空母の支援につとめた。搭載機は28と米空母の中では小振り。同型艦は11隻を数えた

SLG通信

あなたのおたよりが、頼みの綱なんだってば



ども、秋葉原ですう！　最近はなぜか教授がＳＬＧ通信を乗っとって、ボクとしては肩身の狭い思いだったのじゃ。でも、主役はあくまでもボクひとり。これからはビシバシやっていくのでおたよりのほうよろしく頼む！　ということで、そりでは、と。今月は１本だけ紹介するぞ！　『マスターオブモンスターズ』の隠れ魔法使いについてのネタじゃ。この手のおたより、先月から相次いだ（出し方はCAPS＋カナ＋SHIFT＋CTRL＋HELP）。中でも、愛知県の芝田クンは、しっかり表にして送ってくれたのでマル。そりにしても、システムソフトの皆さんは冗談がお上手なのじゃ。でも、このネーミング、なんとかならんもんかにィ、エッ!？　そんなこといってると、ボクを隠れモンスターに加えるぞって!?　トホホ、泣く子とシステムソフトには勝てないんだもんね！

それにしても『マスターオブモンスターズ』の人気には根強いものありだ。今月は数多く寄せられた裏ワザの中から、隠れ魔法使いネタをリストアップしたぞ。ま、遊んでみてくださいね！

マスターオブモンスターズの大ネタ公開！

隠れ魔法使い一覧

魔法使い	登場キャラクター	寸評
マスターズ	サモナー・ウォーロック・ネクロマンサー・ソーサラー・ウィザード・マッドドラゴン	魔法使いが勢ぞろい。これじゃどーやって攻めるのか、心配する向きもあるが、ご安心めされい。マッドドラゴンがついている！
ジャイアンツ	ネクロマンサー・トロール・巨人・コロサス・ゴーレム・アイアン／ストーンゴーレム	オール巨人軍！　魔法使いはさておき、この中ではコロサスが断トツ。格闘・飛び道具とも、すさまじいまでの打撃力を誇る
ドラゴンズ	ソーサラー・ドラゴン・ドラゴンロード・ドラゴンゾンビ・ファイヤドラゴン・ミストドラゴン・エアードラゴン・デスドラゴン	恐るべしドラゴンズ！　打撃力ある軍団の進撃に対抗する者はいない。強いていえばジャイアンツ・ファイターズといったところか!?
ファイターズ	ウォーロック・戦士・騎士・聖騎士・レンジャー・バーバリアン・狂戦士・黒騎士	聖騎士などの成長形は期待できる。とはいえドラゴンと比べるとやや迫力不足。首位攻防戦では終盤の息ぎれが心配!?
天と地と	ウィザード・天使・大天使・デーモン・アークデーモン・レイス	いまひとつ物足りない。大天使・アークデーモンは成長形ながら、格闘戦に弱く、いざというとき頼りにならず。ま、気が向いたら
ダークホース	サモナー・ユニコーン・トライコーン・ペガサス・モノペガサス	お馬さんづくし。戦力としては弱小ながら、足の速さはピカー。だれにでも取り柄はあるものというが、ホントだぜ！
鳥、とり、酉	ロック鳥・火の鳥	うーむ、これは困った。こんなチームじゃ戦いはひと苦労。ドラゴンのブレス攻撃で、焼き鳥にされるのがオチというところ
大海原の神秘	サーペント・クラーケン・セイレーン	海の生き物たち。とはいえこいつも困りもの。敵首都が内陸にある場合、どーやって使えばいいの!?　教えてちょーだい！

太平洋の嵐イリュージョン

『太平洋の嵐ＤＸ』に新たなシナリオが登場した。その名も『イリュージョン』。幻影とでも訳せばいいのかな？

ともあれ設定はドイツ軍の英本土征服から始まる。念願の英国を手中に収めたとはいえ、英国政府はカナダにて新政府を樹立、その広大な植民地とともにドイツに対して徹底抗戦を継続していた。──このままでは、対ソ戦への準備が遅れるばかりだ。

ヒトラーの焦りは、ついに英国最大の植民地インドへの艦隊派遣を決意させた。日本との共同作戦によって、インドを制圧、英国の講和を引きだそうという狙いである。かくしてドイツ艦隊はクリームヒルト部隊と名づけられ、一路東へ──。目的はインド洋の制海権と日本艦隊との合流だ。

というのがおおよそのあらすじ。仮想戦の醍醐味を十分に生かした設定がたまらない魅力。ドイツ海軍が誇る、ポケット戦艦グラフ・シュペーやら、おなじみＵボート、はては空母ツェッペリン(未完成)なんてのが登場する！　もうファンにとっては、感涙モノのオールスターキャストなんだもんね。なおＧＡＭでは『イリュージョン』のシナリオディスクを通信販売するとのこと（送料込み1500円）。

というわけで、『太平洋の嵐ＤＸ』最新情報でした。

おたより大募集

コンプにＳＬＧ劇場ある限り、世にＳＬＧのタネはつきまじ──ということで、ＳＬＧ通信では、キミ達の熱～いおたよりをお待ちしています。裏ワザ、体験記なんでもありの無制限１本勝負。とにもかくにも投稿すべし。採用者は、自動的に本誌大江戸情報網に推薦。めざせ殿様！


AVG WORLD
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
HYPER-GENETIC CIRCUIT
新春冒険巨編
いよいよ始動!!
PANGAEA
第一話

PART 1 わが名は、"イージィ"

タクシーの窓から顔をつき出して、やっとその建物を見つけたとき、上条泉は心からホッとした。

「運転手さん、あれ、あの建物ですよ、ぼくの探してたのは!!」

タクシードライバーは、彼のあげた大声に驚いて、クラス中の女の子がいっせいに悲鳴をあげたみたいな猛烈な急ブレーキをかけた。

「ホワット、ボーイ!?」

イタリア系のドライバーがドングリまなこをむき出してふり返った。

（あ、そ、そーか。日本語で怒鳴ったってわかるはずないんだった――）

泉はあわてて英語で言い直し、ドライバーのおじさんの肩ごしにななめ前方の高層ビルを指さした。

「おい、坊主。こりゃホテルじゃねえぜ。ほんとにここでいいんだな？」

その建物の横に車をつけると、中年の実直そうなドライバーは、そびえ立つ建物の高い外壁をおそるおそる見あげながら、なまりのある英語で泉にもう一度念をおした。

「ああ、まちがいないよ。あそこにかかってる旗のデザインは、ぼくに届いた招待状の紋章とおんなじだもの」

そう言って、泉はわざわざ招待状をポケットから引っぱり出してドライバーのおじさんに見せた。高級な紙を使った封筒の端に、カッと口を開いた虎か豹のような紋章が浮き出ている。

「たしかにな。だが、どうも気にくわねえぜ。おまえみてえなガキが寄りつくような場所にしちゃ、ちょいと立派すぎやしねえか？　それに、なんとなくうすっ気味悪いし……」

「そ、そーかなァ。でも……」

お金をはらった後も、おじさんはハンドルにあごをのっけるようにして横のビルをジロジロ見ている。泉はなんだかおりにくくなってしまった。

このおじさんは、空港に着いてから、右も左もわからない泉を乗せて、あっちこっち迷いながらしんぼう強くここまで送りとどけてくれたのだ。道々いろいろ話にのってくれ、この大都会での心得まで親切に教えてくれた。

「あ……これ、とっといて」

こういう場合チップというものが必要なのだとやっと思いあたり、泉は5ドル札を突き出した。

「バカっ。おれがいつ物欲しそうにした？　そんなものはしまっときな。日本人は金持ちかもしんねえが、これから先、その５ドルがどうしても必要なときがきっとあるさ。悪いことは言わねえからよ……」

おじさんは、５ドル札をきちんと折りたたんで泉の胸ポケットにねじこみ、その上からポンとたたいた。

「うん、どうもありがとう！」

泉はバッグをひっかついでドアからとび出し、建物の入口前の階段を駆けのぼろうとした。

「待ちな、坊主。おれはビスコンティってんだ。何かあったら気軽に声をかけてくんな」

おじさんは助手席の窓から身をのり



出すようにしてそう言い、ニッコリと人のいい笑顔をつくった。
「ぼくは上条泉……いや、みんな〝イージィ〟って呼ぶんだ」
「イージィ？――そりゃまた簡単でおぼえやすいや。じゃあな」
　タクシーは走り去った。
　その道路のむこうにうっそうと樹木のしげる広大な敷地が見える。まわりじゅう超高層ビルだらけなのに、そこだけがポッカリと開け、朝のうちにふった雪で一面白く輝き、大都会の中で唯一季節を感じさせてくれる。
（セントラル・パークだ――）
　そう、ここはアメリカ最大の都市、ニューヨークはマンハッタン。そしてそのまたどまん中のセントラル・パークのほとりなのだ。
〝イージィ〟こと上条泉は、東京ではめったに見られないクリスマスの雪景色をまのあたりにして、感激のあまり思わず両手を大きくひろげて深呼吸した。刺すような冷気が顔をうつ。
「ほんとに来ちゃったよ、ニューヨークへ。それもたったひとりで……」
　イージィはポツンとつぶやいた。
　目の前の光景は――広大な公園も、雪も、超高層ビル群も、まるで夢のようだった。それが夢でないとわかるには、まだまだ時間が必要だったが、彼をとり巻く情況は、すこしも待ってはくれなかった。いや、それどころか、彼がこの先どれほど途方もない騒動に巻きこまれ、数々の冒険をし、どこまで行ってしまうのかを、イージィ自身がそのとき知っていたら、これが信じられないほどの大冒険のはじまりにすぎないことがわかっただろう。
　日本のごくフツーの高校生にすぎないイージィに、しかし、それを予想しろというのは酷というものだ。自分がいかに遠くまでやってきてしまったかということがあらためて実感されるのは、ずっと後のことなのだ。そのときまで、イージィは自分の意志とはたいして関係なく、目の前の『現実』というものにイヤというほどふりまわされることになる。
　その『現実』はもう、彼のすぐそばまでやってきていた。そしてなんと、彼のか細いえり首をいきなりわしづかみにしたのである――!!

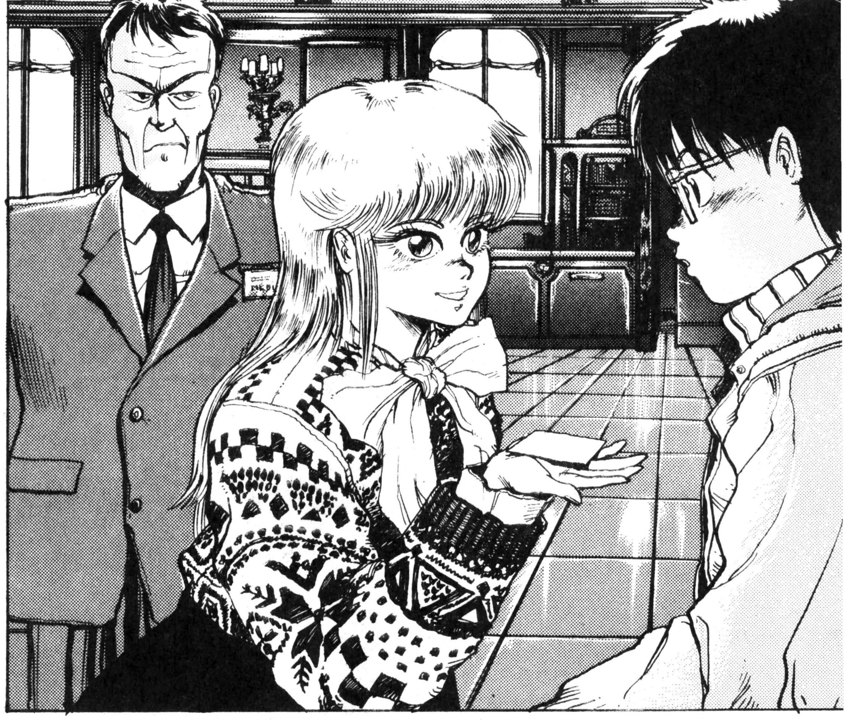


PART 2

ようこそ、ニューヨークへ

　セントラル・パークに面した五番街の一角に、ファースト・コンチネンタル・プラザといういかめしい、堂々とした造りのビルがそびえている。以前はある大銀行が所有していた建物だが、現在の持ち主は不明である。
　街のウワサでは、さる大手多国籍企業に買収されたのだとか、ファーストフード・チェーンで一躍全米有数の億万長者にのしあがった某氏が、純粋に私的なオフィスとして使っているとか、さまざまな説がとりざたされているが、本当のところは何ひとつとしてわかっていない。なぜなら、建物の正面入口はここ数年の間ずっと閉ざされたままで、わずかに地下駐車場を通って日に数人の出入りが見られるだけだったからである。それも、厳重なチェックがおこなわれており、だれでも通過できるわけではないらしい。
　ところが、カビの臭いがツンと鼻をつきそうなそのビルが、今年はじめての本格的な雪のふったこの朝、夜明けとともに重い正面ゲートをしずかに開いたのだった。
「ねえ、おじいさま。今日が何の日だかごぞんじなの？　クリスマス・イブよ。窓の下を、包装紙のおっきなつつみをかかえた子が、ゾロゾロ通っているわ。あたしもケンゾーのドレスがほしい。ブルーミングデールに行きましょうよー、ねえってばァ」
　ファースト・コンチネンタル・プラザ――略してＦＣＰビル――の最上階の広い部屋で、窓ぎわにポツンと立ったひとりの少女が、背後のうす暗い空間にむかって、あまったれた鼻声で言った。
「ルル、おまえこそ、今日が何の日か忘れているよ。前々から予定されていた世界会議の日なのだよ。おまえがどうしても出席したいと言ってきかなかったから、それで連れてきてやったんじゃないか。それとも、これからすぐマイアミの別荘行きのジェットをチャーターさせようか？」
　奥の暗闇から、落ち着きはらった老人の声が返ってきた。
「わ、忘れてなんかいないもん……」
　少女は唇を不満そうにツンととがらせ、また５番街を行きかう人波に視線を落とした。
　ふとFCPビルの玄関前を見ると、濃紺の制服のガードマンが、彼よりふたまわりも小さい少年らしい人影をつかまえ、道路のほうへ追いやろうとしているところだった。少年は、何か ヒラ

ヒラしたものを手にして、ガードマンに食いさがろうとするが、ぜんぜん相手にされないようだ。
（ハッ！　もしかしたら、あの子――）
少女はパッと表情を変え、あわててドアのほうへ駆けだした。
「どうしたんだね、ルル？」
マホガニーの立派な執務机に向かっていた老人が、ぶあつい書類から目だけをあげて問いかけた。
「な、なんでもないの。おじいさま、プレゼントは明日でいいわ。でも、もう子どもじゃないんだから、テディベアのぬいぐるみなんかじゃイヤよ」
大扉の間から顔だけ部屋にさし入れて早口にまくしたてると、少女はバタンと勢いよくドアをしめて姿を消してしまった。



「招待状だけじゃダメって、いったいどーゆーことなのさっ!?　ここに来いってメールをくれたのは、そっちのほうじゃないか！」
イージィは、黒人のガードマンに必死で食いさがった。その男はイージィを真上から見おろすほどの巨漢で、体重は楽に２倍はありそうだった。
（引きさがってたまるかっ。だって、滞在費もホテル代も全部相手がもってくれるっていうからニューヨークくんだりまで来たのに、なけなしの貯金をおろしてきた所持金じゃ、帰りの飛行機代も足りないんだ！）
しかし、黒人のガードマンは無言で首を横にふるだけだった。
たしかに、イージィはまったくこの場にふさわしくない人間に見えた。さっきから何人もイージィの横をすり抜けてFCPビルに入っていったが、肌の色こそとりどりだけど、いかにも国家の代表か大企業のエグゼクティブとでもいった立派な大人たちばかりだったのだ。タートルネックのセーターにジーンズ、ブカブカの安物ジャケットをはおった少年は、どう見てもほかの招待客とは異質な存在だった。
「その招待状、ちょっと見せてくれたまえ。きみ、これをどこでひろった？」
玄関前の騒ぎを聞きつけたらしいダークスーツの男が、ガードマンに命じてイージィを建物の中に呼び入れ、低い声で問いかけた。
「そんなこと……だって、宛名はこのぼくなんだよ――」
イージィは、なんとか身分を証明しようとあせるあまり、高校の学生証をとり出してしまった。写真ははってあるものの、名前はもちろん漢字だ。外国人にそれが読めるはずがない。
「パスポートは？」
男は用心深い態度を少しもくずそうとせずにそうたずねた。
そのとき、だだっ広い玄関ホールのむこう側でエレベーターのドアが開いた。おりてきたのはブロンドの髪の少女だった。
ホールの上を見あげると、20階くらいまで吹き抜けになった目のくらむような空間に、どういう意味があるのか、古代の帆船――方舟（はこぶね）というのだろうか？――が高い天井からつるされている。少女はホールを横ぎり、その帆船の下を通ってまっすぐイージィたちのほうへ歩みよってきた。そして、そのまま行きすぎるかと思ったとき、イージィの横でピタリと足をとめた。
「あら、ポケットから何か落ちましてよ」
すました声でそう言うと、少女は流れるような優雅な動作でイージィの足元にサッと手をのばした。顔をあげた少女のてのひらに、銀色のうすいカードがのせられていた。
ダークスーツの男が、鋭い横目使いでそのカードを見た。招待状の封筒にあったのと同じ、ほえる猛獣の絵柄がプリントされている。
「ミスター・カミジョウのものですか？」
男がカードを受けとってたずねた。
「あ、いえ、あの……」
イージィは言いよどんだ。ちっとも見おぼえがなかったのだ。
「まちがいないわよ、メドウズ。この方のポケットから落ちるのを見たんですもの。これで、まちがいなくあたしたちが招待したご本人だということが証明されたわね。メドウズ、なにをグズグズしているの？　さっさとこの方のお部屋のキーとボーイを手配してちょうだい」
少女は、有無を言わせない高圧的な口調で男に命令した。
イージィは、なにがなんだかわからず、ポカンとした表情でその少女をみつめていた。少女の行動が不可解だったのはもちろんだが、それ以上に、彼女のなんとも形容しがたい美しさにみとれてしまったのだ。東京だって、外国人の女の子は、CFモデルをはじめ、とくべつめずらしくはない。けど、こんなにきれいで、そして愛らしい子を見るのははじめてだった。
「ようこそ、ニューヨークへ――」
男がしぶしぶ立ち去ると、少女は妖精のような不思議な笑みを浮かべてイージィの手をとり、耳元にいたずらっぽくささやいた。

PART 3

Is(イズ) this(ディス) a(ア) dream(ドリーム) or(オア)……?

イージィを個室に案内したのは、ボーイというより執事と呼ぶほうがピッタリな老人だった。無口なその人物と同様、建物の内部もかなり古びていてひと気もなく、イージィを乗せたエレベーターが通りすぎた階はどれもほとんど使われていないようだった。

イージィが部屋の豪華さに圧倒されてボーッとつっ立っていると、老人は「では、夕食会は２時間後ですので、それまでごゆっくりおくつろぎください」と言い残して出ていった。

ガックリ疲れて、イージィはベッドに倒れこんだ。目を窓のほうにむけると、寒々とした夕暮れせまるニューヨークの風景がひろがっている。インディアンの横顔が描かれた飛行船がセントラル・パークの上空にノンビリ浮かんでいたりする。（フー、どうやら今夜泊まるところと食事だけは確保できたみたいだな）

イージィは思わずため息をついた。（でも、ここはいったいどういう場所なんだろ？　それでもって、ぼくはこれからどうなるんだろうか？　やっぱり来なきゃよかったなァ……）

関門をひとつ抜けて安心したせいか、弱気の虫がまた出てきた。

そもそもイージィがこのムチャクチャな旅行を決意したのは、ひと月ほど前、彼のパソコンにとびこんできた１通の電子メールのせいだった。

パソコン通信が普及するにつれ、このところ正体不明のトラブルが急増している。新種のコンピュータウィルスがつぎつぎ出現し、ネットワークを食い荒らしているせいだった。イージィの愛機もご多分にもれず、いつもどこかしら調子が悪かった。

そのメールを発見したときも、なんだかいきなり操作の自由がきかなくなったのだった。そしてモニター表示が『ARE YOU PANGAEA?』と出たまま、完全に動かなくなってしまった。

〝PANGAEA〞というのはたしかにイージィのパスワードだ。

（だけど、もうぼくのコンピュータに侵入してるくせに、パスワードをたずねてくるってのもヘンだよなァ……）

などと思いつつも、つい反射的に『YES』と打ちこんでしまったのだ。そのとたん、それまでウンともスンとも言わなかったコンピュータが急に作動しだし、「12月24日、ニューヨーク市でお会いましょう」という英文が画面に映し出された。

パソコンは正常にもどった。あまりに途方もない話なんで、きっと何かのまちがいなんだろうとすぐに忘れてしまったのだが、10日前、こんどは飛行機便の指定とともに「旅行にともなう経費のいっさいは当方で負担いたします」という文面がとびこんできた。そしてやっぱり、確認のYESを打ちこむまで動かなくなってしまった。

ちょうどそのとき、イージィは予備校の冬期講習の申し込みをどうしようかと迷っているところだった。都立高校の２年生である彼は、そろそろ来年の受験のことが気になりだしていたのだ。

〝イージィ〞というニックネームが示すとおり、彼はいたって平凡な少年であった。しかし、平凡というのはかならずしも自分の日常にやすやすと甘んじていることを意味しない。漠然とではあるが、将来についての不安も持っていれば、夢のようなロマンに心を遊ばせることもあった。そういうことをすべてひっくるめて彼はごく平凡な高校生だったのである。

が、フツーの高校生だと自他ともに認める彼にも、どうしてもがまんのできないことがあった。それは〝イージィ〞と呼ばれることだった。いや、このニックネームはそんなにキライでは



ない。しかし、彼をイージィと呼ぶ連中はたいがい彼を安易なヤツとみなしている。英語のEASYにはそういう意味もあることは事実だが、だからといって納得できるわけじゃない。

（クソッ。いつかきっとあいつらの鼻をあかしてやる！）

どこにでもいる高校生にできることといえば、とりあえず一流大学に合格してみせるくらいしかない。そこで、この冬休みから猛勉強しようと思いたったのである。

（となると、パソコンはしばらくガマンしなくちゃなんない。ヨーシ、やりかけのRPGをクリアしたら、予備校の申し込みをするぞ！）

例の正体不明の電子メールは、YESを打ちこむとたちまち消えてしまった。イージィは、勉強を口実にまたゲームに熱中してしまったのである。

数日後、冬期講習の申し込み用紙に記入しているとき、母親がエアメールを持ってきた。

「いったい何なのよ？」

めずらしそうにのぞきこむ母親の前で封筒を開いたイージィは、一瞬心臓がとび出しそうになった。それはなんと、アメリカからの招待状とニューヨーク行きの航空券だったのだ！

英語のわからない母親はうまくごまかしたが、その夜、イージィはひと晩中エアメールを前にして悩んだ。

（アメリカに行ける！　それもタダで！　こんなチャンスをのがしていいんだろーか――!?）

そして終業式の前日、家族には合宿制の冬期講習に出ることにして学校から許可ももらってあるとウソをつき、終業式も欠席して、夢見心地でパンナムのジャンボジェットに乗りこんでしまったのだった……。

「ミスター・カミジョウ、夕食会の用意ができております――」

老執事にゆり起こされて、イージィは目をさました。いつのまにか眠りこんでいたらしい。

「あ、ありがとう」

（やっぱりこれは夢じゃないんだ！）

イージィは用意されていたパーティ用のモーニングにあわてて着がえ、老執事のあとを追った。

PART 4

テーブル下の密会?

夕食会は、タタミ20畳分くらいもある大テーブルを囲んではじまった。出席者は約30人。女の人も何人かいるが、どの人も堂々としていて、イージィはやっぱり場違いな感じがしてガチガチに緊張した。

いちばん上座にひとりすわっていたのは、銀髪の厳しい表情をした老人だった。そのすぐななめ横にさっきの少女がいたが、ツンととりすましていてイージィのほうを見ようともしなかった。テーブルの両側にズラリとならんだほかの人々も、ほとんど口をきこうとしない。どうやら初対面の人ばかりらしい。食事は静かにはじまった。

「あなたは中国の方ですか？」

イージィのとなりの男性が声をかけてきた。腹の出っぱった、いかにも温厚そうな中年の男だった。

「い、いいえ、日本人です」

「ほう。私はギリシャから来たんですわ。おたがい伝統のある国ですが、どうもこの会ではあまりパッとしませんな。わがプラトンの説はここでは完全に否認されていますしねえ」

「は？　プラトンですか……」

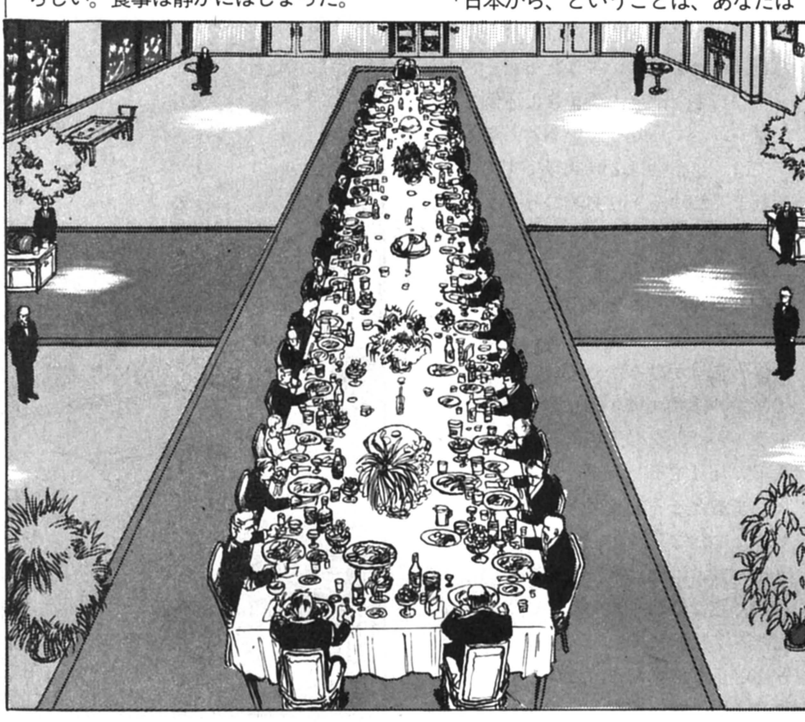
「彼も、もっとはっきりと手がかりになるようなものを書き残してくれればよかったんです。あれっぽっちじゃ説得力がありませんからね。もっとも、私は今でもアトランティスは絶対に実在したと信じてますよ」

「アトランティスですって!?」

イージィは口いっぱいにほおばったぶあついステーキを一度にのみこんでしまい、目を白黒させた。

パソコン通信のパスワードを『パンゲア』にしたくらいだから、イージィはアトランティスのことはもちろんよく知っていた。太古に大西洋にあったと言われる伝説の大陸だ。古代ギリシャの哲学者プラトンが、その著者『対話篇』の中で幻のアトランティスについて記述している。

「日本から、ということは、あなたは





〝ヤマタイ〟なんですか？」
　イージィの狼狽ぶりに気づかず、〝アトランティス〟と名のるギリシャ人はさらにたずねてきた。
「いいえ、ぼ、ぼくは……パンゲアなんです」
「何ですと⁉　では、ついにわれわれをひとつにつなぐ証拠が発見されたんですな！……そうか、世界中の同志がこうしてとうとう一堂に会することになったのは、そのためだったんですね。いやァ、それはめでたい。じつにめでたいことです！」
〝アトランティス〟は感激のおももちで言った。
　イージィは、何のことかますますわからなくなってしまった。
　イージィがパスワードに使っている〝パンゲア〟とは、現在の大陸――アフリカ、ユーラシア、オーストラリア、南米アメリカ、南極といった陸地が大昔はただひとつの大陸であり、なんらかの力で分裂したのだという『大陸移動説』に出てくる原大陸の名称だ。小さいころ科学雑誌でそれを知って以来、長い間〝パンゲア〟はイージィの夢とロマンと冒険の象徴だった。
（もしかしたら、この集まりは古代研究者の発表会なんだろうか？）
　イージィはひと筋の光明がさしてきた気がした。自分がここに招待されたのはきっと手違いにちがいないけど、そのおかげでアッと驚くような新発見か新説を世界に先がけて聞くことができるのだ！
　ついさっきまで不安で顔をこわばらせていたのもどこへやら、豪華な食事で空腹が満たされたこともあって、ケロッと元気になってしまった。イージィ（安易）かどうかは別として、彼がかなり楽天的な性格であることだけはたしかだった。
　デザートの洋ナシのシャーベットをゴキゲンで食べていると、モーニングのすそがテーブルの下から引っぱられた。イージィがテーブルクロスを持ちあげてみると、なんとそこに人がいた。しかもそれは、玄関ホールでイージィの危機をすくってくれたあの少女だったのだ⁉
　イージィがキョトンとしていると、少女は唇に指をたてて声をたてるなと命じ、彼を手まねきした。イージィはとまどいながら、わざとスプーンを床に落とし、それを探すフリをしてテーブルの下にはいこんだ。
「き、きみは……？」
　イージィが声をひそめて問いかけると、少女はさっきの大人びたツンとした表情とはまるでちがった無邪気なほほ笑みを返した。
「ルルって呼んで、イージィ」
「な、なんでぼくのアダ名を？」
「あなたのことならなんでも知ってるわよ。イズミ・カミジョウ、日本人、トーキョーのハイスクールスチューデント、山羊座のO型。今日がお誕生日よね、ハッピーバースディ！」
　ルルという少女はイタズラっぽく笑った。信じられないほどクルクルと表情が変化する。それがまた、どれもピッタシきまっていてかわいいのだ。
「ビックリした？　だってあなたをここに呼んだのは、なにを隠そう、このあたしなんだモン――！」



PART 5

インディアン、虚空からの襲撃者

「ええっ!!」

イージィは腰を抜かさんばかりに驚いてしまった。

「シーッ。くわしいお話はあとよ。とにかくこんなつまんないトコは、サッサと逃げ出しちゃいましょ」

ルルはこんどは、謎めいた色っぽい目でイージィを見つめてささやき、大きなテーブルの真下を手を引っぱってドンドン進みはじめた。何十本という足が、まるで行儀のいい動物みたいに並んでいる。

と、そのときだった。ガシャーンとガラスのくだける大きな音がして、たくさんの足がそろって上座のほうにむけられた。その次の瞬間には、ガタンと椅子を蹴って立ちあがる者、その場に凍りついたように立ちすくむ者、よろける者とバラバラになった。

末席のあたりまで来ていたルルとイージィは、いったい何事が起こったのかと、テーブルクロスの端からソッと首を出した。

そのときは、もう広間全体がもうもうたる白煙につつまれていた。

「か、火事かい!?」

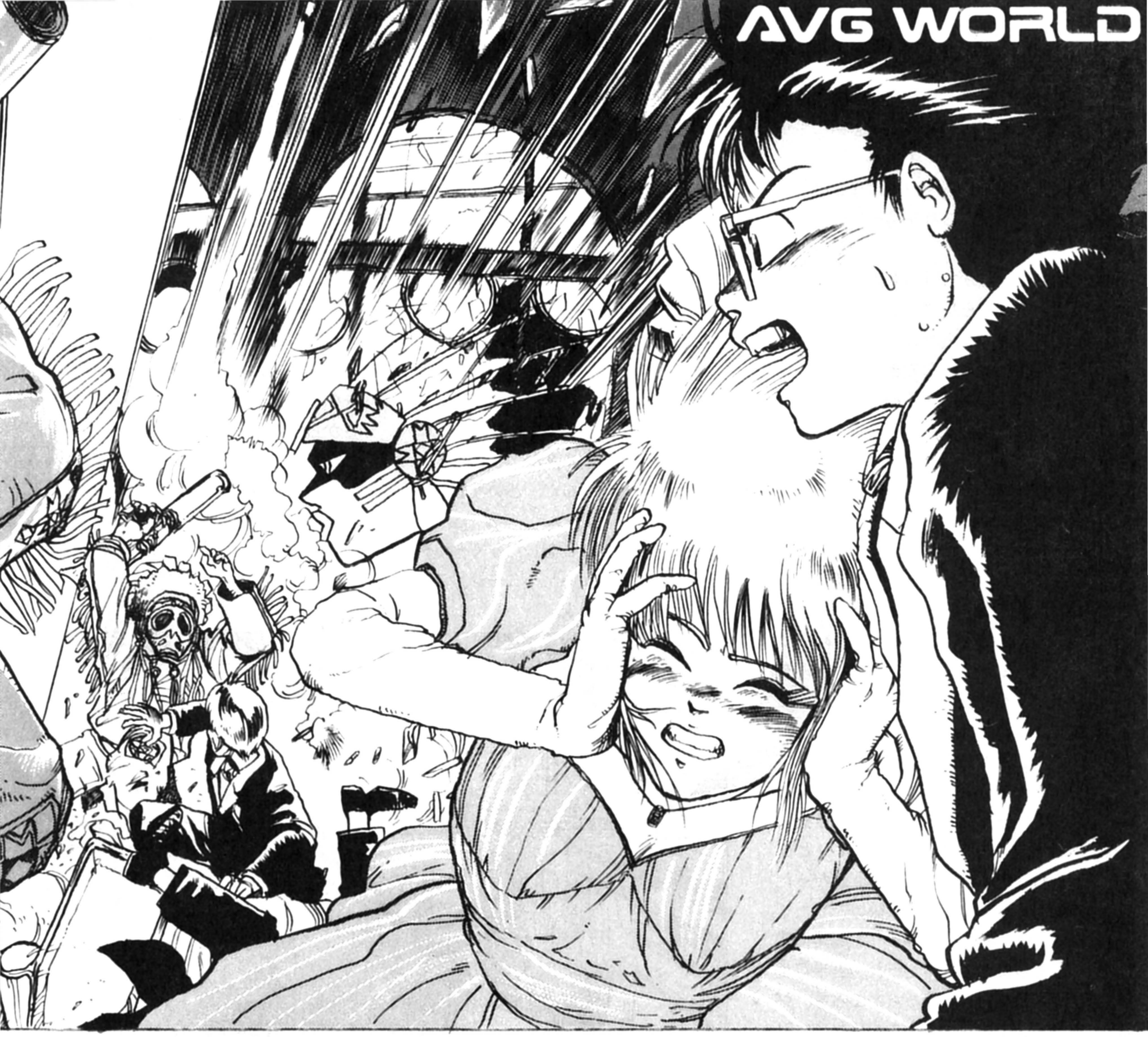
「いいえ、ちがうわ。ほら、あれを見て！」

ルルが窓を指さして叫んだ。

そこには、ついさっきまでの、星をちらばせたような摩天楼の立ちならぶ美しい光景はなかった。そのかわりに、アーチ形の窓という窓をすべてふさぐようにして、なにか巨大なものがゆっくりとななめに移動していた。

（あれは……飛行船！）

イージィは、丸い窓とそのすぐ下に描かれたインディアンの絵に気がつい



た。それは、個室のベッドから見た、夕暮れのニューヨークの空に浮かんでいたあの飛行船にちがいなかった。

と、煙でかすんだ部屋の中にむかって、強烈な光がさしこんできた。やわらかい間接照明につつまれたいた広間が、真昼のように明るく照らし出された。そしてその光の中から、頭に奇妙な羽根飾り——そう、インディアンの頭飾りに似た覆面をつけた人間たちが、あとからあとからとび出してくるではないか！



「ヒャホホホホーイ！」

「ヒャホ、ヒャホ、ヒャホーッ」

インディアンたちは雄叫びをあげ、マシンガンのようなものをふりかざしながら、窓わくをのり越えて広間になだれこんだ。

「わーっ」

「何者だっ!?」

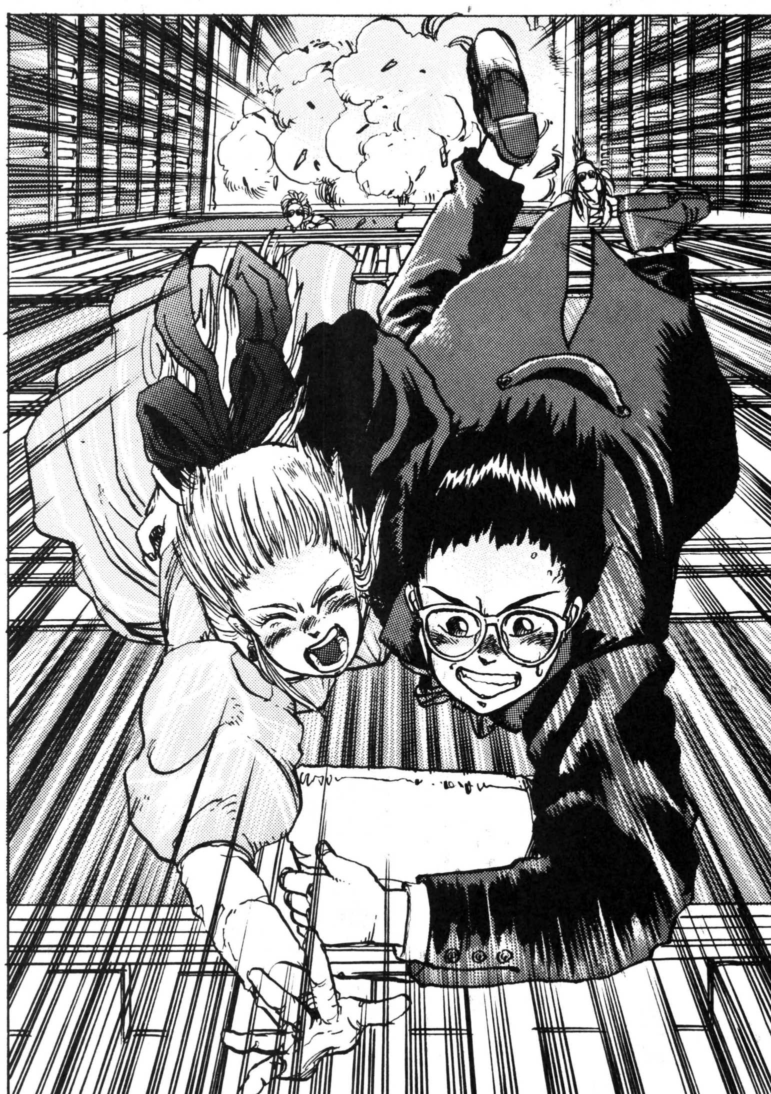
「キャーッ、助けてェー！」

静かな夕食会は、たちまちハチの巣をブチこわしたような大騒ぎになった。インディアンにとびかかっていった何人かが、ガンの台尻で殴られたり、ガンから噴射された充満している煙と同じものらしい白煙のかたまりをあびせ

最上階の回廊から一気に跳躍した二人！ イージィに妙案はあるのか!? 次号の展開に注目!!

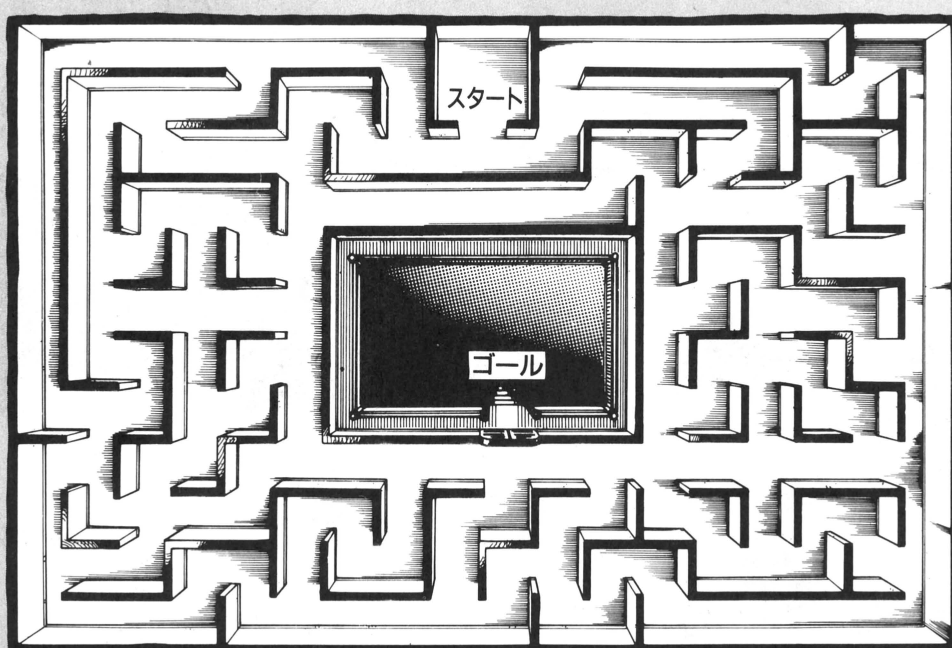
られて床をのたうちまわった。
「お、おじいさまーっ!!」
　上座にむかって、ルルが悲鳴にちかい叫びをあげた。
「ルル、ルルーっ……逃げなさい、ゴホッ、ゴホッ。これを持って……はやくっ！」
　せきこみながら叫ぶ老人の声がして、煙のむこうからレコードジャケットほどの大きさのひらべったいものが、クルクルまわって飛んできた。
　ルルが受けとめようとした瞬間、大テーブルをまわりこんで扉口をかためようとしていたインディアンのひとりがルルを突きとばし、長い腕をのばしてそれをつかみ取った。
　イージィは、とっさにインディアンにむかって猛然とタックルしていた。
　壁にモロにぶつかったインディアンは、頭をかかえて苦しそうにうめいた。
　イージィはその手から四角い包みをひったくると、ルルの手首をつかんで広間からとび出した。
　が、必死のあまり、イージィはそこがどこであるかをウッカリ忘れていた。建物の中央を垂直につらぬく吹き抜けの最上部——その空間をグルリとひとまわりするバルコニーの回廊だったのだ。まっすぐ広間から駆けだしたイージィは、あやうく手すりを越えて落下してしまうところだった。上半身が空中へとび出しかかったところを、グッド・タイミングでルルが反対側に引っぱってくれたのだ。
　でも、それはイージィを助けようとしたのではなく、広間に引き返そうとしていたのだ。
「おじいさまが…おじいさまが！」
　ルルは半狂乱になって叫んだ。
　その声を聞きつけて、眼下の玄関ホールから男が大声で呼びかけてきた。
「おじょうさま。ルルおじょうさまですか？　エレベーターが急に故障してしまったのです。いったい上で何が起こったんですかっ？」
　メドウズというダークスーツの男が、上を見あげて叫んでいた。
（しまった、それもインディアンたちのしわざか!?）
　イージィは思わず唇をかみしめた。
　広間の扉は外から鉄の掛け錠をおろしたものの、中から体当たりで今にもはじけとびそうになっている。イージィは、いやがるルルをせかして、非常階段のほうへと急いだ。
　とうとう扉が破られ、インディアン姿の怪しい者どもが回廊に出てきた。
「非常階段に行かせるな。両方からまわるんだ。あの包みを奪えっ！」
　先頭のインディアンが大声で指示した。イージィたちをはさみ撃ちにするつもりなのだ。ふたりはどんどん追いつめられていく。前方にも後方にも進めない。絶体絶命だっ！
　そのとき、イージィは奇妙な感覚にとらわれていた。まさかこれが現実のはずがない、夢なんだ、という思いだった。
（夢ならどんなことをしたってヘッチャラのはずじゃないか。ヨーシ、こうなったらもう……！）
　イージィのそのとんでもない思いこみに拍車をかけたのは、この建物、そして周囲の人間が、日常でなれ親しんだものでなく、しかも、イージィの大好きなアメリカ映画のアクションシーンにうってつけの状況だったからだ。
「ルルぼくの体にしっかりつかまるんだ」
「え——？」
「行くぞっ!!」
　イージィは、ルルをかかえて手すりをのり越えると、目もくらむほどの高さから一気にとびおりた。
「キャァァァァァァァァ——！」
　少女の絶叫が巨大な空洞の中に長く尾をひいてこだました——。

つづく！

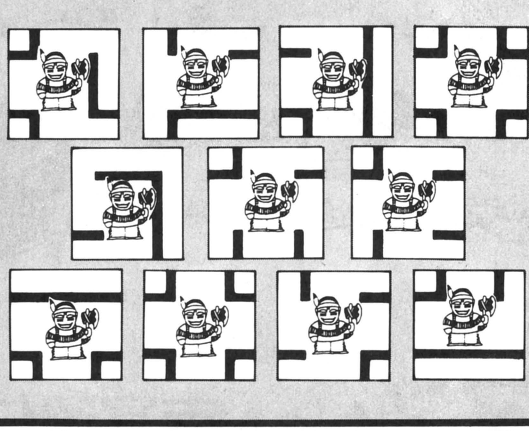


第1回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

新連載〝パンゲア〟第1話、楽しんでもらえたかな? えーっ、パンゲアでは今後毎回のストーリーの舞台にちなんだクイズを連載するぞん! 頭ひねってね。



ゲームデザイン／スタジオKAB



FCPビルのインディアン迷路

今回のパンゲアではわれらがイージィとルルちゃんが不気味なインディアンに追いつめられたよね。というわけで、クイズのほうも〝インディアン迷路〟だ。上の迷路のところどころに実は怖ぁ〜いインディアンが潜んでいる。キミがイージィとルルちゃんの2人をインディアンに捕まらずに中央の非常口のある回廊の扉まで導くのだ。ただし安全なルートはひとつしかないぞ。インディアンの隠れているポイントは、左の11枚のパネルがヒント。太い線が壁だかんね。うまく逃げられればプレゼントがあるぞ!

●クイズの正解者5名にコンプのTシャツをあげちゃうよ!「コンプティークPクイズ係」までハガキしてくれ。

お便り大募集!!

松枝、吉富両先生にゲキレイのお便りを出そう!

松枝、吉富両先生はより素晴らしいAVGワールド創作のため胃薬ドバドバで不眠不休のお仕事をなさっておるぞ。そんな両先生に励ましのお便りをどんどん書いてくれい!! 宛先はコンプティーク編集部「パンゲア激励係」まで、ヨロシク!!




ズ、ついにコミック化!!
12月20日(火)堂々登場!!
B6判 各480円
全巻に
巻末特別付録つき!!
小説版
「ソーサリアン創世記」
松枝蔵人・著
米田仁士・イラスト
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



カドカワ カセット・ブック

［STEREO］

片岡義男
私と寝て(A面) 別れて以後の妻(B面)
ある夏の日の出来事……彼と彼女の物語。
（出演）光岡湧太郎・平野朝子・立原淳平・三谷侑子・高橋ひろ子

横溝正史
金田一耕助の冒険 悪魔の降誕祭(クリスマス)
めくり取られたカレンダーの謎とは!?
（出演）神谷明・八奈見乗児・川島千代子・家弓家正・藤田淑子・堀江美都子

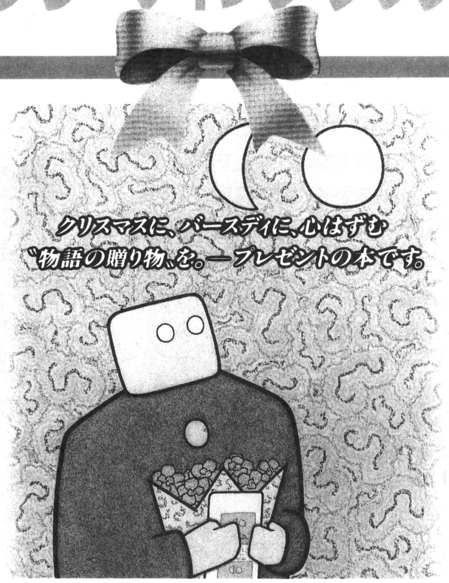
藤川桂介
宇宙皇子(うつのみこ)1 はるかに遠き都よ
壬申の乱の年、生命を受けた少年—宇宙皇子
（出演）浪川大輔・潘恵子・阪脩・郷里大輔・森功至・中西妙子

火浦　功
未来放浪ガルディーン 大熱血
ガルディーンとコロナの運命的な出逢い!!
（出演）田中真弓・井上瑤・鈴置洋孝・銀河万丈

田中芳樹
アルスラーン戦記 王都炎上
滅亡した王国の奪還をめざすアルスラーン。
（出演）関俊彦・鈴置洋孝・大塚芳忠・池田秀一・矢尾一樹・勝生真沙子・中尾隆聖

●定価各1600円

カドカワ グリーティング・ブック



ホーリー HOLY
吉本ばなな
イラストレーション 北島淳一

キス・キス・キス KISS, KISS, KISS
林　真理子
イラストレーション 奥村靫正

最愛の人 THE FOUR OF US
片岡義男
フォトグラフィー 片岡義男

HER
山田詠美
イラストレーション 小野利明

青い玉 A BLUE JEWEL
銀色夏生
イラストレーション 銀色夏生

JOLLY CHRISTMAS WITH SNOOPY
ジョリィ クリスマス ウィズ スヌーピー
チャールズ M.シュルツ
谷川俊太郎訳

●全国有名書店、ファンシー・ギフトショップにて発売

ブックレット＋封筒＋内容説明カード　70円で郵送可　定価各500円

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3　角川書店　☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

コンプティーク＆EYENET
アイドル予備校

パソコン通信でアイドルとお話!!

撮影会やらなんやら、いろいろとイベントづいているアイドル予備校が、またまたやってしまいました。神崎聖子、松谷真実、工藤裕美の乙女3人が、男の城・東京電機大学の錦祭に出演しちゃったよ。パソコン通信から飛び出した3人娘、これからもがんばって、トップアイドルをめざせ！



東京電機大学の"錦祭"に出演したのだ

デビュー前のアイドルが３人もそろっちゃうんだから、これはもうラッキー！　ということで、行ってきました11月５日、東京は神田にある東京電機大学。イベントはここで行われたんだ。そう、カンのいい読者はもう気づいたでしょ！　学園祭、電機大学の学園祭〝錦祭〟に３人は呼ばれたのです。さてさて、このイベントは『アイドル予備校・秋の学園祭』ということで行われたんだけど、会場となった教室（といっても広いんだな、これが！ 500人は余裕で入ってしまう！）にはたくさんの人が集まってくれていたぞ！　中には……ああ、いるいる！ ＥＹＥＮＥＴのユーザーたちもたくさん応援にかけつけてくれていた！　さすが、パソコン通信のユーザー、３人娘もこれで気が楽になったんじゃないかな？　会場の中央部にはカメラ持ちこみＯＫ！　ということだったからかどうかは知らないけれど、カメラ少年でいっぱい。プロのカメラマン顔マケの機材を持ってバシバシ撮影していたのであった。

さてさて、本題にもどって、今回のイベントでは司会ではなく、アイドル予備校の講師という役目で登場したのは、いつもおなじみ？　の貞方さん。イベントはアイドル予備校の授業を見せる形で行われたんだ。クイズあり、ゲームありで、クイズのコーナーでは難しい？　問題が出されたけど、３人とも自前の明るさで対応していたぞ。

さてさて、クイズも楽しみだけど、いちばんの注目はやっぱり歌。聖子ちゃん、真実ちゃんが一生懸命に歌ってくれたんだ！　彼女たちの歌を聴けるなんて、春のイベント以来なんだけど２人とも歌がとってもうまくなったんで、ビックリ！　本当に成長が早いナァ！　これは、ビッグアイドルになる日もそう遠くはないネ。

最後に恒例？　のパソコンを使った抽選会も行われたヨ。パソコンが、乱数で整理券についている番号を選んでくれるというしかけなんだ。賞品をもらって会場の人は満足していたんじゃないかな？





▶ムム、まるで授業風景。クイズではりきる3人娘！

◀ジャンケン、ポン！ 思わず真剣な表情の聖タン

学園祭で大人気、の3人娘！

神崎聖子

聖タンの魅力は、ちっちゃいけど大きく見えることかな。歌もうまくなったし、いろんなイベントにどんどん参加して、人気もうなぎのぼり……。早くビッグアイドルになろうね。

レッスンの成果がドンドン表われてきたのか？　ビックリしちゃうくらい歌がうまくなった聖タン。この秋は、いろいろな学園祭に引っぱりダコで、大人気＆大活躍中だ！　とくに、早稲田大学の学園祭ではコンサート気分でノリにノってとっても盛りあがっていた。これからも歌のレッスンを続けて、今年は、聖タンの年になるといいね！　いつも笑顔をたやさない聖タンに、今まで以上に期待して、そして、しっかりと応援しようね！







▲クイズにチャレンジする聖タン。マジメに考えてます……
▶早くテレビで、聖タンの歌う姿を見たいなあ

工藤裕美

かわいいというよりは、きれいになった裕美ちゃん。ドラマ出演が続いて、すっかり役者づいてる裕美ちゃんの目標は、演技派の大女優だね。裕美ちゃん主演の映画を楽しみにしています。



ドンドンきれいになっていく裕美ちゃん。この間はテレビ朝日系火曜スーパーワイド『かわいい男と四つの女神』に出演したんだ。ちゃんとチェックしたかな？　今回は見逃しちゃったというキミは今年の４月に放送予定のテレビ朝日開局30周年記念番組『氷点』にも出演しているから、ぜひ見ましょう！　これからも、ドラマや映画に挑戦していく裕美ちゃん。大女優めざしてがんばっている裕美ちゃんの活躍に、これからも期待大だね！



▶絵になるね、裕美ちゃん。う〜ん、大人っぽい



▲と思いきや、ちょっとドジっちゃったみたい……

松谷真実

いつも明るくて、元気のいい真実ちゃん。歌もドラマも一生懸命練習して、マルチタレントになってほしいな。みんなも、真実ちゃんの出る番組はちゃんとチェックしておこうね。

▶真実ポンは練習曲を歌ってくれた。花たばを持っている姿がなかなかさまになってるネ



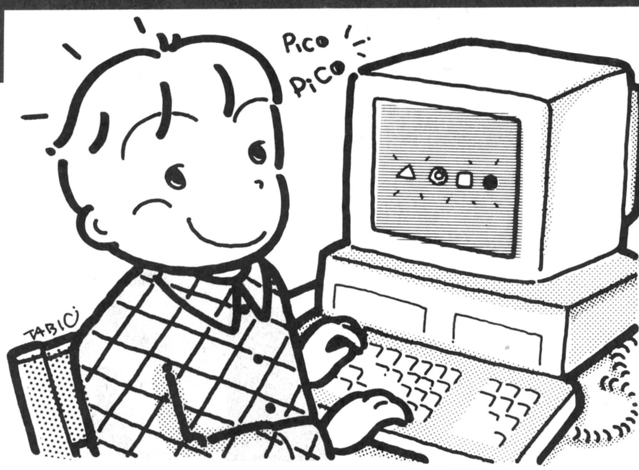
▼あっけらかん！も真実ポンの魅力



今回のイベントでは、練習曲を歌ってくれた真実ポン。歌のレッスンはもちろんのこと、演技の勉強もしっかりしているという努力家、真実ポン。今年のゴールデンウィークに全国松竹系で公開予定の映画『せんせい』に、バッチリ出演しているんで、公開の時にはぜひ見に行こうネ！　さらにＴＶ朝日系で放送予定のドラマ『尼さん探偵事件簿(仮題)』にも出演しているから、新聞のテレビ欄でチェックして、ぜひ見てね！

ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk



みなさん、あけましておめでとうございます。SYSOPのアイアン田中です。

開設以来「いつかけても話し中でつながんないおぉ！」という苦情(？)殺到だったコンプティークBBSも、無事に回線増設が済んでただいま絶好調！　だいぶつながりやすくなったから、ぜひキミも一度のぞいてみてはどうかな？ 今ならID即発行の特典付きだ！

BOARD WATCHING

ながめてないで遊びにおいでよ

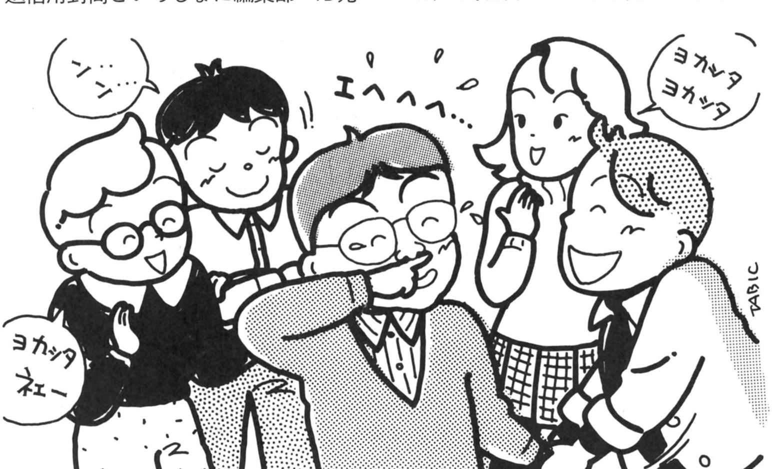
開設以来４回線（公開３＋専用1 ）で運営してきたコンプBBSも、みなさんの応援もあって電話を３本増設（やったね！)。現在、７回線（公開５＋専用２）で稼動中だ。以前に比べると混雑も緩和して、すご～く快適。

さて、ここでコンプティークBBSへのアクセス方法を簡単におさらいしよう。通信手順(プロトコル)と、ゲストアクセス用のIDは以下のとおりだ。

ボーレート	：1200bpsのみ
データ長	：８bit
パリティ	：なし
ストップビット	：１
Ｘコントロール	：OFF
SI／SO制御	：なし
漢字コード	：シフトJIS
ゲストID	：COMP9999
パスワード	：COMPTIQ

一般的な設定だから、たいていは問題なく接続できると思う。もっとも、ゲストでアクセスしても、ボードはリードオンリー（読むだけ)。おまけに電子メールも使えないから、ネット本来のおもしろさの半分も味わえないかもしれないな。

じゃ次、IDの取り方を紹介するね。236ページに載っている「ID発行希望書」を切り取って必要事項を正確に記入し、返信用封筒といっしょに編集部「ID発行係」まで送る……これだけでOK。ただし発行希望用紙はオリジナルじゃなきゃダメ。コピーはペケね。それから、返信用封筒には自分の住所・氏名をキチンと書いて、60円切手を貼りつけておくのも忘れないようにネ。ウソみたいだけど、宛先不明や料金不足で返って来ちゃうのがけっこうたくさんあったりするんだ（そうそう、ID希望してまだ届かないキミ。ちゃんと返信用住所・氏名書いたかな？)。上記条件を満



イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

1. ご案内
   - インフォメーション
   - みんなみてみて！
   - 3誌編集部よりのお知らせ
2. メールボックス
3. BBS
   - コンプティーク
     - How To Win
       - SLG
       - ヒントをくれ！
       - ソーサリアン
       - イース
       - 海外ゲーム
       - ウィザードリィ
       - T ＆ E
       - 懐かしのレトロゲーム
       - アーケードマシン
       - その他のゲーム
       - シナリオ長者
     - メゾン・コンプ
       - クロちゃんの部屋
       - 菊川涼音の屋根裏部屋
       - 片っP！の書斎
       - 矢野徹の狂乱酒場
       - メゾン・コンプ5号室
       - メゾン・コンプ6号室
       - ビショップ小峯の部屋
     - ドラゴンジム
       - アイドル
       - アニメ
       - 映画
       - 小説
       - SFサロン
       - 音楽一般
       - コミック(旧COMITALK)
     - RPG WORLD
       - ロードス島戦記
       - D ＆ DとAD ＆ D
       - トラベラー
       - その他のテーブルトークRPG
       - ロボクラッシュ ＆ トップをねらえ！
   - マル勝ファミコン
     - ゲーム・フリートーク
       - ファミコン
       - PCエンジン
       - セガ
     - Q＆A＋裏ワザ
   - ハードパックボード
     - 第一会議室：ビジネスソフト
       - ワープロ ＆ エディタ会議
       - ネットワーキング会議
     - 第二会議室： ノンセクション
       - コンプティークBBSを考える
   - フリートーク
   - データボックス
4. データバンク
   - ちょっとHな福袋
     - 福袋データ
     - 福袋トーク
   - ゲームミュージック・シアター
     - GMファイル
     - GMトーク
   - PDS
     - PDSファイル
     - PDSトーク
5. システムツール

※11月30日現在のメニューです。

たしていれば、だいたい2週間前後で発行できると思う。

ってなわけで、IDが届いた日からキミもコンプBBSの仲間だ。マップを見ながら、とりあえずあちこちのボードを散歩してみよう。おぉっと、その前にまたまた守ってもらいたいいくつかの注意があったっけ。

①IDと仮パスワードが送られてきたら、できるだけ早くハンドル（ニックネーム）とパスワードを設定しなおすこと。そうしないと、本当にキミのIDになったとは言えないんだ。

アクセス番号は

03-221-9850

②アクセスしたら自己紹介を早めに書こう。自分の使っているパソコンの機種や趣味をひと言添えておけば、意外な人からメールが届くかもしれないよ。

③書きこみは全角文字で。コンプBBSは原則として全角の使用が前提。ただし、機種によってはむずかしいものもあるだろうから、その場合はカタカナでもOK。ただ、書きこむ前にそのむね断わるようにしたほうがいいね。

まあいろいろメンドクサイこともあるけれど、とにかく楽しく遊ぼうよ！きっとキミの気に入るボードがあるはずだ。

コンプティークBBSに巣食う

Sig Opの横顔とその正体！

ネットを支えるのはオレたちだ！

PART2



COMP0030

クロちゃん

こんにちは。クロちゃんこと黒田です。コンプネットでは、メゾンコンプ「クロちゃんの部屋」のＳｉｇＯｐをやっております。ここは責任者がパソコン通信をはじめる前に、スタートしてしまったという、とんでもないボードでもあります。

主旨としては、ゲーム関係のボードということになるんでしょうね。なんせ最近は、オフラインのゲーム大会関係の書きこみが、かなりの数を占めています。この会はすでに2回ほど開催しまして、次は来年の１月16日に池袋でやろうか、ということになっております。ＲＰＧやＳＬＧからファミリーゲームまで、ゲームならなんでもござれ、のオープンな会ですので、よろしければご参加ください。

ゲーム好きの人は、どうぞ一度お立寄りください。関係者一同（ボク一人かな？）心からお待ちしております。



COMP0023

ビショップ小峯

うおっほん！　げほげほ。ワタシが「怒り」の部屋の主、暗黒大僧正ことビショップ小峯でございます。片っＰ！さんのご厚意により、コンプティーク誌にコラムなんぞも書かせていただいております（このあとのページ）。本名は小峯徳司。これで「あつし」って読むなんて信じられます？　まあそれはいいんですけどね。お仕事はライター。コンプの兄弟誌「㊕ファミコン」や「㊕ＰＣエンジン」でゲームに関する記事をせっせと書いてます。みなさんぜひ、そちらのほうも読んでやってください（と、宣伝を忘れない孝行者！）。

えー、ボードの中身なんですが、日常生活のなかで出くわした、気に入らないこと、ムカっ腹の立ったことについて書いてもらえばいいんです。みなさんのストレスが少しでも解消ができれば、と思っております。はい。

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書

氏名			
住所	〒		
職業		年齢	
電話			
使用機種			

●コンプティークBBSに希望すること

ＩＤ

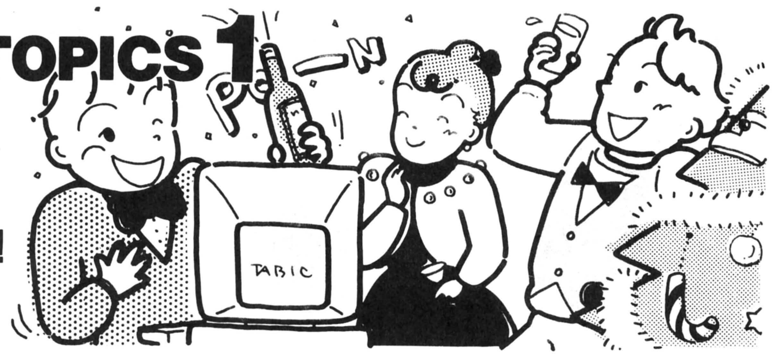
仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。もれのある場合はＩＤが発行できないことがあります。

●破線で切り取り、封書で（60円切手を貼った返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「ＢＢＳ　ＩＤ」係へ郵送してください。ＩＤと仮のパスワードを発行して返送いたします。

●コンプティークBBSの「BBS」への書きこみの出版権は、角川書店に帰属します。ご了承ください。

NETWORKS TOPICS 1



「リンクス」のイベントに参加しよう！

ＭＳＸ専用のパソコン通信「リンクス」では、年末に向けてさまざまなイベントが企画されている。

まずは、「１万人のジャンケン大会」。これは、電子メールで、グー、チョキ、パー、いずれかのデータを送ってジャンケンしようというもの。12月20日に開催予定。

リンクスといえば、活発にチャットが行われているネットだけど、これはスゴイ。12月24日のクリスマスイブに、24時間チャットでクリスマスパーティーを開いてしまうというもの。昼間はショールームから参加することもできるので、みんなでワイワイ楽しくチャットしよう。

オンラインゲームの『ファーブル』も楽しそう。これは、ネット内に設定されたマップの中を、謎を解きながら進んでいくアドベンチャーゲーム。12月15日からスタートだよ。

新・ファズの大好き！BBS vol.5
青竜微小電脳通信（セイリュウパソコンツウシン） その参
ー小林信彦先生に敬意を表してー



青竜NETが直面した大問題。それは、オンラインサインアップを採用していたため、一般のネットワーカーが参加し始めた、というところに端を発している。

「素人衆の皆様と膝を交えて話せる。こりゃ、願ってもないことじゃ。これからのヤクザはなぁ、時代のトレンドっちゅうもんを肌で感じとらな、あかんのよ。わかるか？」

当初、一般ネットワーカーの参入を喜んでいた大親分も、時がたつにつれて、機嫌が悪くなってきた。

と、いうのも、どんな書きこみをする時でも何度も下書きをし、若い者にワープロで清書させた上で書きこんでいる会員に比べ、オンラインで思いついたことをドンドン書きこんでいく一般ネットワーカーの、そのあまりの遠慮のなさにガマンができなくなってきたからだ。

「最近、本を読むと目が疲れて困っています。いい目薬をご存じありませんか？」と、書いた片岡組の組長に対し、

「それって、もう年なんじゃないの？目薬より老眼鏡の方がよかったりして」

というレスポンスがあったのには会員一同驚愕した。事実、片岡組の組長はそれを読むやいなや、いきなりコンピュータを自慢の日本刀で一刀両断。バチバチッとディスプレイから飛んだ火花に剣先が触れ、感電のショックでぶったおれてしまい入院という騒ぎ。しかもしかも、その大それたことを書いたのが、まだ高校生であるという事実が発覚するに及んでは、鉄もほっとくわけにもいかず、メールを書いた。

「前略　ヒロリン様　○月×日の『青竜会大放談』での貴兄の書きこみは、少し礼儀に反したものではありませんか？ぜひ詫び状のひとつもカタP様に送っていただきたくメール差し上げました。ご理解のほどよろしくお願いしたく候」

しかし、まもなく来た返事は、

「えー？　あれってそんなに問題なんですかぁ？　うーん。わかんないけど。あんまり固いこと言わないでくれる？」

というもので、これには、さすがの鉄も怒りでブルブルと手が震えた。――相手はガキなんじゃ！――鉄は頭の中で何度も何度も繰り返した。

こんな事件が相次いだが、ついに決定的な事件が勃発した。

「鉄！　わしが２人おるた、どういうこっちゃ！」

大親分の声が受話器も割れんばかりに鳴り響いた。急いでホストマシンを見ると、なるほど“ブルードラゴン”が同時に２人アクセスしているではないか！

「は、はい、今すぐ調べてみます！」

鉄は受話器を手でおおい、怒鳴った。

「おい！　ソフトハウスの兄ちゃん、連れてこんかい!!」

結局、大親分のパスワードがハックされたということがわかった。ハックというか、なんというか……。こともあろうに、大親分は自分のプロフィールに「オオオヤブン」というパスワードまで書いてしまっていたのだ。

そして２日後。またも大親分から電話がかかってきた。

「また、何かありましたか？」

「何かって、なんや。……あぁBBSか。ありゃ、もうええ。飽きた」

「あ、飽きたって……」

「鉄、わしが今どこから電話かけとるかわかるか。海じゃ。海の上からじゃ」

「あ、あの……」

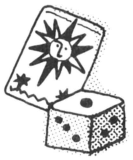
「携帯電話っちゅう便利なもんがあるんよ。これからはやっぱ、これやわ。鉄、おまえんとこにも１台送っとおたさけーな。24時間、いつでもどこでも……ま、言い替えればわしとおまえのホットラインっちゅーことや」

鉄は静かに電話を置くと、コンピュータの前に座り深く大きくため息をついた。

「兄貴ぃ、大親分から小包が来ましたけど……」

弟分の声に鉄はビクッと振り返った、その瞬間。小包がピロロロ……ピロロロ……と鳴り始めた。　（おしまい）

NETWORK TOPICS 2





オフラインのゲーム大会!!

コンプティークBBSの「クロちゃんの部屋」主催(?)によるオフライン・ゲーム大会が、11月3日（おっ、文化の日！）開催されました。

当日の模様は、コンプBBSの「クロちゃんの部屋」にいろいろ書かれているけど、誌上でちょっとだけ再現してみましょう。

ゲーム大会に参加したのは、クロちゃんをはじめ、総勢32名。編集部からは、ウォルフ中村とスパイシー“とっつあん”佐々木が、仕事をうっちゃって参加したようです。

まずは、クロちゃんの開会の言葉と全員の自己紹介からスタート。その後、D&D、WARPS、ガンダム・ヒストリーなどに分かれ、いよいよゲームスタート。ふだんゲームをやる機会があまりないので、みんな目を輝かせて、ゲームに熱中。なんと、午前中からえんえん夜の９時すぎまで、会場は狂乱（?）の場と化したのであります。片道２時間半の遠隔地から参加した人もいて、ボードの熱気がそのまま会場に持ちこまれたようです。ただ、初めての大会でもあり、混乱が予想されたのですが、そんな心配は無用。場なれしたクロちゃん一味（?）が持ち前のリーダーシップを発揮、スムーズに大会が進行していきました。(スムーズすぎたというウワサもあるが……)

次回は、来年早々、１月16日（月）に開催の予定です。くわしくはコンプティークBBSの「クロちゃんの部屋」に書かれています。場所・時間などはネットでチェックしてください。

最後に、コンプBBSの宣伝になりますが、オフラインでこういったイベントをどんどん開いていく予定です。まだＩＤを取得していない人は、早めにチェックを入れておくように。いつ、何が起こるかわからないからネ！

ビショップ小峯の部屋

10月なかば、住みなれたマルカツビルの部屋をひきはらって、メゾンコンプに引越しをした。気分一新、マジメにこまめにレスを返そうなんて考えてはみたものの、あいも変わらぬ忙しさ。まともに書きこむヒマなんぞありゃしない。自然とほっぽらかしのちらかしっぱなし。これじゃ実生活と同じじゃないか……。きちんとしなくちゃなあ。



さて、ついこのあいだ、ワタシはボードにこんなことを書いた。ある日の深夜、ワタシは、とある24時間営業のコンビニエンス・ストアに買い物に行った。なにを買おうか考えながら、店内を歩いていると、なにやら背中に突き刺さるような視線を感じた。ふとふり返ると、どうみても高校生といった風体の店員がこちらをにらみつけていた。会計のときも、彼は客（ワタシ）のことをまともに見ようとはせず、品物も乱暴に扱った。金を払うとき、ワタシは100円玉と50円玉を間違えて渡してしまった。「あ、ごめん」とあやまり、硬貨を交換しようとすると、彼は大きく鼻でため息をついた。品物を受け取り、店を出ようとするワタシに、彼が「ありがとうございました」などと言うはずもない。これだけされて、不愉快にならない客がいるだろうか？

とまあ、ワタシは深夜営業の店によくいる不良店員について怒ったわけだが、ワタシのこの書きこみのずっと前に、コンビニエンス・ストアでバイトしているメンバーからの、客の行動に対する怒りが書かれていたのを思いだした。そして、ひょっとすると自分が、その店員の怒りをかうような行動をとったのではなかろうか、と不安になった。要するに、客の側にも店員の側にも反省の余地があるということなのである。怒ることはおおいにけっこうだと思う。だが、自分で、自分の怒りのタネをまいているケースが存在することも忘れてはいけない。常に自分自身をふり返ることが大切だと思う（ちょっとエラそうだったかな…？）。

A Happy New Year!

OTAKU CLUB

● 大塚英志
● 矢野　徹
● 多摩　豊
● 菊川涼音
● 先江　進
● 山口和夫

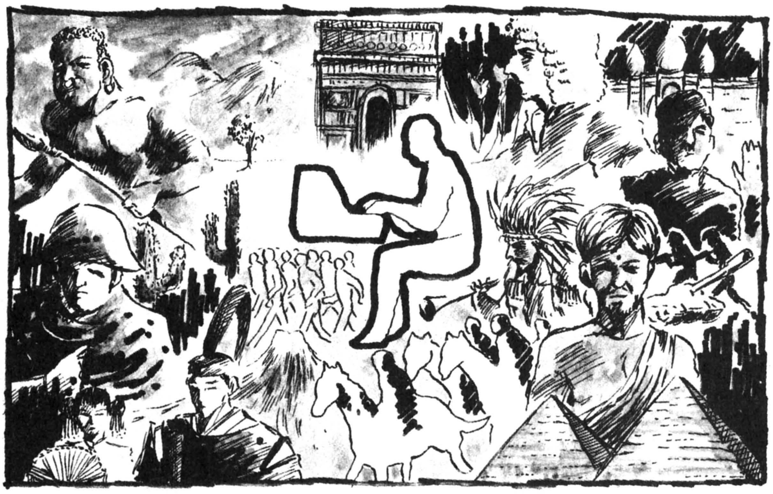


Illustration
Hiraku Shinno

文：大塚英志

昔話のおいしい食べ方

実はここだけの話、プロップの示した図式にキャラクターの名称や世界観を組み合わせるだけで、誰でも簡単にオリジナルの神話がつくれてしまう仕掛けになっている。本当なのである。



自慢ではないがわが家にパソコンはない。さらに言うならファミコンさえもない。したがって今回、深い事情からこうやってパソコン誌に駄文を書いているのはまことに遺憾である。全くパソコン誌編集部に出入りしている人間がすべて、ゲーム関係に詳しいと思ったら大間違いで、こうなったら居直るが、私はこの雑誌に載ってる記事の意味が何もわからんぞ。

そういう私でも、例えば本誌にコミック版が連載中のゲームソフト『イース』はフランスのフィニステールという町の伝説がモチーフとなっているということはなぜか知っている。伝説を記した古文書によるとイースという町は海中にあって四方を強固なダムに囲まれていたことになっている。このダムの水門の鍵は代々、王が隠し持っていたのだけれども、王様の娘が謎の旅人にそそのかされて鍵を持ち出してしまう。その結果、水門は開かれ、イースの町は水没してしまった。ゲームソフトの『イース』のストーリーとは全く違うけれど、こっちが本家の「イース」伝説なのである。ちなみに1888年にはパリで「イースの王」というお芝居が上演されたという記録も残っている。『イース』を創った日本ファルコムは、どうもフランス民話や伝説が好きらしく、『ロマンシア』も18世紀の始めにフランスで書かれた「ファン・フェレディン王子のロマンシアへのおどろくべき旅」という架空旅行記からの<引用>であると思われる。ジョナサン・スウィフトの「ガリバー旅行記」から10年ほど遅れて刊行されたこの本は、ブロブディンナグ（大人国）やリリパット（小人国）に関する記述もあり、多分にスウィフトを意識しているフシもある。ここではロマンシアとは恋愛の国で、旅人は<愛の門>から入って<結婚の門>から出ていかなくてはならない、というあたりは何やら意味深だ。恋人たちの〝便宜を図って〟国の各所に<恋人の森>という公共施設が設けられているというのもエッチぽい。恋愛の国だけあって、ロマンシアの住人はすべて美男美女ばかりで、旅行者も一歩足を踏みこむと美形になってしまうというのはうれしい。が、一方で恋愛を遂行するには36ヵ条からなる法律に規定された所定の手続きや試練を経なくてはいけないという難儀な国でもある。このように元祖ロマンシアは実にわけのわけらん国なのだ。

ところでこういうウンチクを自慢げに書けるのは、ぼくの学生時代の専門が民俗学で、その当時集めた資料をパラパラめくっているとゲームソフトの素になったと思われる神話や伝説を比較的簡単に確認できるからである。「イース」や「ロマンシア」に関しては、フランスの伝承を扱った本を2、3ひっくり返して調べた。大学で「昔話の形態論」なんていう卒論に頭を悩ましているころは、自分の本棚に並んだ資料がゲームソフトの世界と接点を持つなんて考えてもみなかった。ところがRPGの多くがヨーロッパの民話や伝説から世界観やキャラクターを借用していることを知るにつれ、今ではけっこう複雑な思いである。大学時代の友人は地方の博物館の学芸員や高校の教師になった。ぼくはまんが雑誌の編集者をしながら、たまに民俗学の論文を専門誌に書くという生活をしている。いずれにせよ、民俗学という世の中の役に全く立たない学問にのめりこんでしまったぼくたちを採用してしくれる企業があるはずもなく、仕方なく学芸員や教師や編集者になったのである。しかし、考えてみればゲームデザイナーという手はあったのだ。わが家にはフランスだけでなくロシアでもインドネシアでもアフリカのドゴン族でも、神話や伝説に関する資料はたいてい揃っている。頭の中にも入っている。プログラムはつくれないが、世界観や物語づくりに必要なネタは山ほどある。

なにしろわしらはプロなのだ。民俗学者なのだ。

民俗学出身の強みは、神話・伝説の資料をたくさん持っている、というだけではない。世間にはほとんど知られていないが、民俗学には「民話の形態学」という研究がある。これは、民話の物語の展開に規則性を見つけ出そうという研究で、ロシアのプロップという学者が、ロシアの民話を分子の結合式のような図式に還元してみせたのが発端である。プロップは一見、ストーリーが異なるかに見える何百もの昔話も、実は31種類の記号が一定の法則で結合したものにすぎない、と1920年代に主張し、その後50年間黙殺された。物語が人間の創作ではなく、単なる記号の連続であるという考え方は人間の創造性を否定する危険思想だったわけだ。ところが、ゲームソフトというのはそれこそ<物語>をプログラム化しようとすることで成立した分野なのだから、プロップの思想に近い。そのものである。実はここだけの話、プロップの示した図式にキャラクターの名称や世界観を組み合わせるだけで、誰でも簡単にオリジナルの神話がつくれてしまう仕掛けになっている。本当なのである。実際にぼくはこの手を使って、あるまんがの原作を匿名希望で書いているのだから。

さらには世界観をつくるのもイージーな話である。<世界観>というのはもともとが民俗学の用語である。例えばアフリカのドゴン族が自分たちの生きる世界をどう認識しているか、というのを<世界観>と民俗学ではいう。この<世界観>を神話や宗教、儀礼、生活習慣の分析を通じて理解していくというのも民俗学の一分野である。ゲームソフトの世界観づくりは、この逆をやればよいのである。

こうやって考えてみると、ゲームソフト業界に就職しなかった自分が悔まれてきた。早まって、編集者なんかになるんじゃなかった。アサイ（私の友人）だって、何も北方領土が見える漁村で教師になることはなかったじゃないか、といってやりたくなる。全く任天堂でもエニックスでも、求人票をうちの大学に回してくれれば（任天堂は来てたよーな気もするが)、私ら民俗学専攻の学生はもっとおいしい思いができたのに。

まあ三十路むかえてゲームデザイナーに転向もないだろうから、私は民俗学に生きる。だから（何がだからなのだ)、「都市民俗学への誘い」（雄山閣)、「少女民俗学」（光文社）といった来年出す私の民俗学関係の著者を、本誌読者は今から書店に予約しておいてもバチは当らないと思う。それにしても堀井雄二や遠藤雅伸になれたかもしれないのに、と考えるととても悲しい。もっと稼げたかもしれないと思うと涙が出てくる。あきらめが悪い私である。

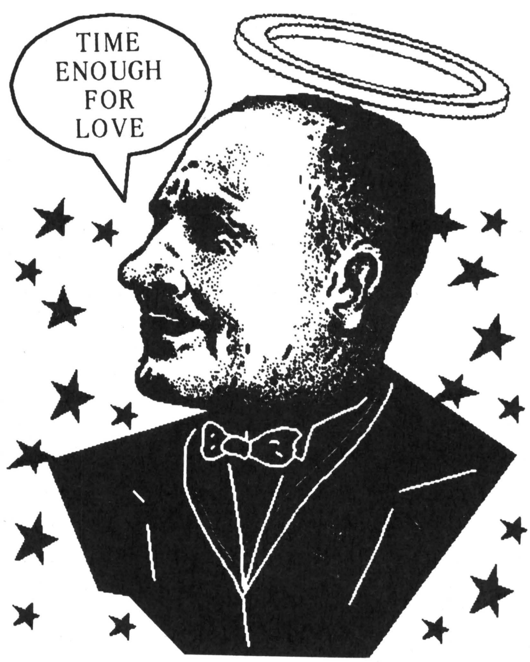
さて、そういう神話・伝説にそれなりに詳しいつもりの人間から見ると、ゲームソフトの素材として、ヨーロッパのものが主流なのはとても不思議なことである。RPG自体が舶来品だから仕方ないのかもしれないが、「イース」「ロマンシア」に優るとも劣らない伝説や神話は日本にもたくさんあるのを忘れてほしくない。例えば「古事記」なんてしっかり「剣と魔法」モノではないか。剣も竜も（大蛇だってドラゴンだ）繰り返し登場するのだから。などということをすでに考えている人もけっこういるようで、先日、本屋で「RPG幻想事典・日本編」（ソフトバンク）という本を見つけた。日本神話に始まって修験道、陰陽道といった妖術や後醍醐天皇、天草四郎といったRPG向けのおいしそうなキャラクターを手際よく整理してある。しかしまだまだ、日本版RPGそのものが未成熟なためなのか、「幻想事典・日本編」にも不満は多い。例えば、修験道とのからみで後醍醐天皇に目をつけたのはよかったと思う。だがRPGのキャラクターとして後醍醐天皇を扱うなら、彼はもっとおいしいキャラクターである。後醍醐天皇が熊野を本拠とする修験道勢力と結託していたという説をフォローしているのは悪くない。ならばもう一歩突っこんでほしかったと思う。最近の研究では後醍醐天皇が信仰していたのは修験道ではなく、真言立川流であったといわれている。インドに出自を持つ女神で、狐の精ともいわれる茶吉尼（ダキニ）天を祭る立川流は日本の宗教史の中でももっとも特異な存在である。茶吉尼は時に天狗信仰と結びつけられたり、飯綱呪法（いづなじゅほう）（狐遣い）と関係したり、相当にオカルト的な神様であり、こういう神を信仰していた後醍醐天皇は日本史の中でも類（たぐい）まれなる怪人といえる。(嶋田久作が演じてもいいぐらいの怪人物である）そのへんのフォローがぜひほしかった。あるいは、同書では日本神話をコンパクトにまとめた章があるが、「古事記」「日本書紀」（記紀）を中心にしているのが惜しまれる。日本神話は「記紀」以外にも「上記」「天書」「富士宮下文書」といった正統な歴史学からは偽書の烙印を押された異端の神話資料も存在する。それによれば大和朝廷の前にウガヤ朝という超古代王朝が存在したことが記されているし、富士山麓こそが高天原で、これが火山活動で地下に没したという説さえ存在する。また「宮下文書」を記したのは徐福（秦の始皇帝の命令で蓬萊に旅立ったとされる人物）であるというのも興味深い。なかなかに、想像力を刺激してくれるではないか。

このように、日本の神話や歴史も教科書的な知識からもう一歩、足をふみ出すとけっこう魅力的で、しかも小説やコミックなどでも、ほとんど扱われたことのないキャラクターや素材がいくらでもあるあなどり難いファンタジーワールドであることがわかる（「幻想事典・日本版」の場合、諸星大二郎や石川賢がフォローした素材の範囲内にとどまっているのが惜しい、という気がする)。

というわけで、日本版RPGをつくろうとしてネタに困っているソフトハウスがあったら、民族学専攻の学生のいる大学に求人票を回すことをお勧めする、というのが今回の結論である。

（おおつか・えいじ／フリーエディター）

矢野 徹の
狂乱酒場



第3夜 ハインライン先生さようなら

ハインライン追悼

10月5日夜。ＮＡＳＡ（アメリカ航空宇宙局）の招待で、ぼくの65歳の誕生日にワシントンに入る。誕生日の夜に成田をたって、24時間たってもまだ同じ誕生日。不思議だなあ。これも地球が丸いせいなのか？

あくる日の夜６時、スミソニアン航空宇宙博物館の一つの会場に（LOOKING AT THE EARTH ROOM）に入る。そこに２つのテーブルが特設され、タキシード姿の給仕が３人控え、招待客10人による正式の晩餐会だった。

そのあと、7時からラングレー・オーディトリアムに入ると、雛壇（ひなだん）になった観客席に聴衆が800人ほど。ハインライン追悼の催しが始まる。

スピーチをする人々を紹介した後、ハインライン夫人にＮＡＳＡ高官からDISTINGUISHED SERVICE MEDALが渡された。つまり勲章の授与だ。夫人は応えて、故人の手紙を読む。

あと、トム・クランシー、宇宙飛行士マックブライト、シェフィールド、ジェリイ・パーネル、ド・キャンプ夫妻が、それぞれ故人の思い出を語る。最後にぼくが紹介されて話す。

「日本帝国陸軍で、ぼくは軍曹だったことを、いまも誇りに思っている。ハインラインがその著書・『宇宙の戦士』を世の中の軍曹に捧げているからでもある。

ＳＦ、それも主にハインラインの作品を読むことで、ぼくは英語を覚え、そのおかげでＳＦの翻訳をするようにもなった。

かれが亡くなられたとき、多くの若い日本人読者が、ハインライン先生、さようなら、との手紙をぼくのところにもよこされた」……などを話す。大変な反響だった。

詳しくはコンプティーク・ネットの酒場に載せてあるから、どうぞご覧ください。

老人とコンピュータ

ハインラインは老後、目が不自由になってタイプライターの字が読みにくくなり、執筆をあきらめかけたのだが、コンピュータで大きなディスプレイを使えばいいことを知って、すぐにそれを備え、それから名作を次々とコンピュータを駆使して発表した。

太平洋岸カーメルの対岸にあるハインラインの家は敷地８万坪という壮大なものだった。そこに招待されていたのに行かなかったのが、いまになれば惜しい。

かれの遺骨は、アメリカの軍艦に乗せられ、完全なアメリカ海軍礼式にのっとり、太平洋に水葬されたという。

クリント・イーストウッドが市長をやっているカーメルの沖に。

いま評判になっている ウィルスのような市販ソフト

アメリカ行きの前々日。アメリカから帰ってきたときに、某誌で連載している翻訳支援ツールの解説記事を書くのにあわてないですむようにと、ある翻訳プログラムを使って、機械翻訳の実例を作ってみた。

訳文は吹き出すようなものながら、その仕事そのものはちゃんとできたのだが､ハードディスク（ＨＤＤ）を動かしたまま、本体側からそのソフトを立ち上げたのが悪かったのか、ＨＤＤから何も立ち上がらなくなった。

ほとんどのプログラムが破壊されたらしい。市販のプログラムに悪質ウイルスのようなものがあるとは思わなかった。

やっとの思いで『ＭＩＦＥＳ』だけをつかえるようにしたが、そのオプションは全部きかないし、驚いたことに、２ＤＤのデータベースも読みこんでく

れなくなっていた。

帰国後、ふと思いついて、『電字林』の本社で修復してもらったユーザー辞書を送りこんでみたら、不思議なことに２ＤＤの読み書きができるようになった。そこへＮＥＣのＷさんが来られ、ＶＭ本体２番目のドライブを取り替えてくださった。

ほとんどのプログラムを入れ替え、autoexec. bat も同じものだが作り直した。ネットで教えられた@めざえもんさんの意見に、事故が起こったときのタイムスタンプが同じものではいけないという言葉があったからだ。昼ごろやっと回復した。何が効いたのかはわからない。『電字林』というプログラムは、『オーシャノグラフィ』というソフトのおかげで回復した。

コピーとプロテクトの問題

アーテックの『ディガンの魔石』とのそのプロテクト論について、コンプティーク・ネットにのせた文章の一部は次のようなものだった。

「コピー・プロテクトは必要です。悪ではありません。ソフト会社が生き残るための自衛手段ですから。ですが、味も素っ気もないプロテクトよりは工夫を凝らしたもののほうがいいに決まっています。玄関の鍵と鍵穴だって、美的なもののほうがいいもの。現在、馬鹿なプロテクトはないほうがましな状況にすでになっているのですから」

プロテクトのためにユーザーに不便をかけるソフトが多いのだ。

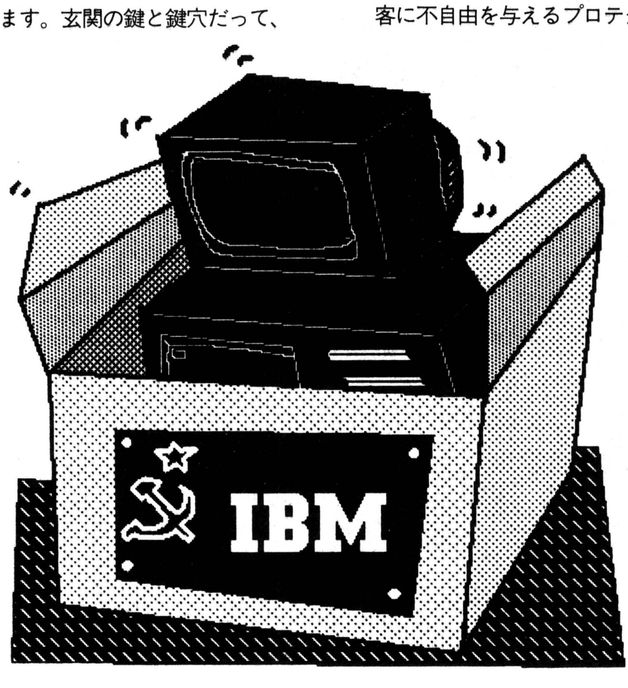
コピーツールと便利な『メモリー・スキャナー』のこと

遅ればせながら、法律も厳しくなるような気配だが、大学や図書館では、本のコピーは普通のことになっているし、高性能のコピー機械がおいてある。媒体が紙からディスクになったとたんに、いやに厳しいことを言いだす理由をはっきりさせるべきだ。

コピーをされるのを避けるためのプロテクトがあるせいで、ＨＤＤの中身を整理するソフトを使うと、ファイルが壊れるなど、とんでもないことだ。プロテクトをかけるにしても、ユーザーの迷惑にならないようにして欲しいものだ。

『メモリー・スキャナー・プロ』というソフトがある。プロテクトのかかっているソフトのプロテクト部分だけを簡単に取ってしまうソフトだ。これで、ハードディスクで支障なく使える。便利なものだ。不測の事態に備えての予備のコピーも自由に取れる。

客に不自由を与えるプロテクトの場合、そのプロテクトを外すツールのほうが、正義に味方のような気がする。ただし、すべてのソフトのプロテクトが外せるというわけではないのが惜しい。



本当かな、ＩＢＭモスクワ支店

五島勉氏の「1999年以後」によると、ＩＢＭがいまもっとも力を入れているのは、モスクワの秘密の支店だという。そこでアメリカはＩＢＭの最新型のコンピュータをどんどんソ連に売り、いっぽう日本はココム協定で縛って、売らせないようにする。そして、将来米ソ力を合わせて、日本を締めつけるというのだ。考えられないことではない。

昭和の意味は何なのだ？

天皇陛下のご病気を真剣に案じる人は多く、その報道も多い。だが、天皇陛下のために死んでいった兵士の遺族へのインタビューはない。天皇陛下にもっとも忠誠をつくした人々へ、ジャーナリズムの思いやりはないのか？

スポーツと国威

韓国でのオリンピックと、ボクシング会場での不祥事。あれだけを見ると、開かなかったほうが、韓国のためにはよかったのではないかと思わせる。韓国はすさまじい勢いで、工業国として発展してきたが、やはり民度がそれにともなわなかったようだ。ただし、日本も同じ点がある。こちらは政治家度が追いついていない。子供に聞いても、悪いのは政治家だという。

驚くべきデータベースか？

日経パソコンの広告に載っていた『ＦＲＥＥ　ＢＡＳＥ』というデータベースが、広告の文句どおりなら素晴しい性能のものだ。普通の文書のままでデータベース化するというのが本当なら、ぼくらのような職業に向いているし、値段が高いだけのことはある。試してみることがあれば、その結果を報告しよう。

ESSAY　文：多摩　豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

Inside The Games あなたの知らない世界

ACT.4 レビューアーは楽じゃない

同窓会、OB会のシーズンである。こういった会合に顔を出すと、「どんなところで原稿をお書きですか？」と聞かれることがある。まあ、僕にそういう事を聞く人が〝ウォーロック〟なんて知っているはずがないので、気をきかせてコンピュータ関係の雑誌名を答えると、たいていは「プログラムかなにかの記事ですか？」と言われることになっている。で、こちらがすまなそうにゲームの紹介記事ですと言うと、とたんにそれまでとは相手の態度が変って、「いい歳して遊んでばかりいて」といわんばかりの表情が露骨に表に出てくる。ことほどさように、コンピュータゲームのレビューアーというのは不遇な商売である。今月はコンピュータゲーム業界にはなくてはならない、そのくせ一番不幸な商売、ゲームのレビューアーの話をしよう。

職業欄になんと書く？

コンピュータゲームのレビューアーの哀しさを一番痛切に感じるのは、なにかの折りに〝職業〟というものを記さなければならなくなった時であろう。



レビューという商売はとくにゲーム界にしか存在しないものではなく、映画や音楽、小説や演劇、それこそさまざまな分野に存在している。こういった社会的に認められた分野では、レビューをする人たちに対して〝評論家〟という立派な肩書を付けている。野球評論家や映画評論家とかは、そのままどこにでも通用する立派な職名だし、確定申告だってこの肩書を使って行なうことができる（はずだと思う）。ところがこれが〝コンピュータゲーム評論家〟だとそうはいかない。なにしろ、コンピュータゲーム自体が映画や小説より下に位置付けられている現状で、そういった分野の〝評論家〟も認められないのである。

クレジットカードの申込みをしようと思っても、なにかのアンケートに答えようと思っても、とにかくこの〝職業欄〟があるたびに困ってしまう。さすがに〝文筆業〟とか〝著述業〟というのは気恥ずかしいし、かといって〝コンピュータゲーム評論家〟では認めてもらえない。最近は〝フリーター〟（フリーのアルバイター。よ〜するにアルバイトをして生活している社会人）なんていうかっこいいカタカナ商売もあるけれど、さすがに自分がやってる仕事をアルバイトだとは思いたくない。へたすりゃ、〝無職〟の方が実態にあっているかもしれないなどと、自虐的な思いにかられることもある。どこかで誰かが〝コンピュータゲームは新しい芸術だ!!〟とでもぶちあげてくれれば話も変るのだろうけど、とにかく当分はこの不安定な身分は変りそうもない（ちなみに、僕は確定申告などの場合、仕方なく著述業と書くことにしている）。

Illustration : Teruko Watanabe

誤解多きその実態

しかし、社会的にあまり認められていないというのはまだいい。もっと困るのは、自分の周辺にいる人達にまで誤解される部分であろう。

「ゲームのレビューをやっている人のところには、それこそ毎日のように新作ソフトが送られて来るんだろうなぁ」などというふうに思っている人がいたら、それは大きな誤解である。ぼくらも普通の人たちと同じで、たいていは自分の足でソフト屋さんへ行き、中身もわからないソフトを買ってきているのである。

たしかに雑誌の編集部には、新作ソフトや評価用のテストバージョンというのが送られてくる（らしい)。ところがこういったものはたいてい〝持ち出し禁止〞で、編集部の人たちが必死になってテストをすることになっている。日がな一日編集部にいられるんだったら、そこでプレイして原稿を書くこともできるんだろうけど、〝外注ライター〞はそうはいかない。話を聞くことはできても、結局は自分でそれを買ってこなければならないのである。いくらソフト屋さんで「俺はコンプティークで原稿を書いている多摩豊だ！」といばってみても（そんなことすりゃただのアホだが…)、ただでソフトをくれたり割引になるわけじゃないし、新作ソフトを特別に早く手に入れられるわけでもない。結局ソフトを手に入れる条件は同じ。あのドラクエ騒動の時には、わざわざ列にならんで徹夜した人もいたという話を聞いている。

で、そうやって買ってきて原稿を書いても、目玉の飛び出るような原稿料をもらえるわけでもない。原稿料からソフト代を差し引くと、そんなにもうかっていないということもよくある。「ゲームやってお金になるんだからいいじゃないか」と言われりゃそれまでだけど、実際のところレビューだけでは生活できない。まあ、だからこそ〝コンピュータゲーム評論家〞ではクレジットカードがもらえないだろう…。

ハード地獄

ソフトがあってもハードがなければなんにもならない。もちろんうちにもコンピュータはある。ところがこれがまた困りものなのである。

数年前までは、僕はもっぱら海外ソフトの紹介ばかりしていたから、アップルやマックを持っていれば仕事になった。いまさらにいうまでもなく、アップルを持っていればたいていのゲームソフトが走ったのである。ところが、最近は国産機用のゲームソフトでどんどん面白いものが出てくる。そうなると98持ってません、88持ってませんでは仕事にならなくなるのである。

さて、ソフトですらただでもらえないんだから、ハードはどうするんだって話になるわけだけれど、これはなんとか安い中古を捜してきたり、友達から借りてきたりですますことになる。さすがに自分で3つも4つもコンピュータを買えるほど裕福じゃない。ところが、このコンピュータが日進月歩（実感としては秒進分歩）なのが頭が痛い。ついこの間までは98のMで対応できていたけれど、最近ではVM以上でないと動かないゲームとかが出始めている。おまけにアメリカでもゲーム機の主流がアミガやアタリSTに移り始めている。そうなると新たにどこかで借りられるマシンを見つけてくるか、いよいよとなると新品を買わなければならなくなる（とくに最近アミガの必要性を強く感じている)。

ただゲームをするだけのためにコンピュータを3台も4台も家においてあるというのは、ちょっと聞いただけならぜいたくな話かもしれないが、これがないと仕事にならないというのだから頭が痛い限りである。

何を書くか

さて、レビュー自体の話。当然のことながらこれも楽じゃない。

速報記事を書くためには、発売前にソフトを手に入れてないといけないから（だいたい月刊誌の原稿というのは、雑誌発売の1カ月前に書くことになっている)、さっきも書いた理由で僕らじゃでなきい。かといって〝徹底解剖〞みたいな記事も、ひとつのソフトをやりこまないと書けないので難しい（なにしろ1本のソフトにかかりっきりになれるわけでもないから…)。

そうなると、どうしてもうんちくを傾けて、そのソフトの斬新な点をさまざまな角度から分析し、他のソフトとの比較をしながら原稿を構成してゆくことになる（このあたりの作業は〝評論家〞と呼んでもおかしくないとは思う)。書く題材を定めていろいろと周辺知識なんかを盛りこむと、まあ原稿の枚数はちゃんと埋まるものなんだけど、それでも原稿用紙10枚程度を書くのに2日はかかる。今まで蓄えたさまざまな知識を切り売りしているようなもんだから、だんだんネタもなくなってくる。そろそろ息切れしそうだなぁなどと、ちょっと恐いところもある。

おまけに、この原稿になんでも自由に書いていいかというと、そういう訳でもない。たとえばアドベンチャーやRPGで、ゲームの謎がばれちゃうようなことを書くのは当然ダメ。シミュレーションで必勝パターンを書いちゃうのもまずい。攻略本を書いてるわけじゃないのである。

結局のところ、僕などは輸入ソフトを紹介するのが一番メインになるわけだけど、アメリカでは日本のように毎月毎月どんどん新作ゲームが出るわけじゃないから、面白いものが出てもその月に話題にできるのはそれひとつということもよくある。そうすると、いくつかの雑誌に原稿を書いている時は「これはどこに使おうか？」と悩むことになるし、他の人が同じ雑誌で紹介してしまったなんて事も起きてしまう。

で、よく行く輸入ソフトのお店で面白そうなものを見つけた時には、必ずひとつだけ確かめておかなければならないことがある。

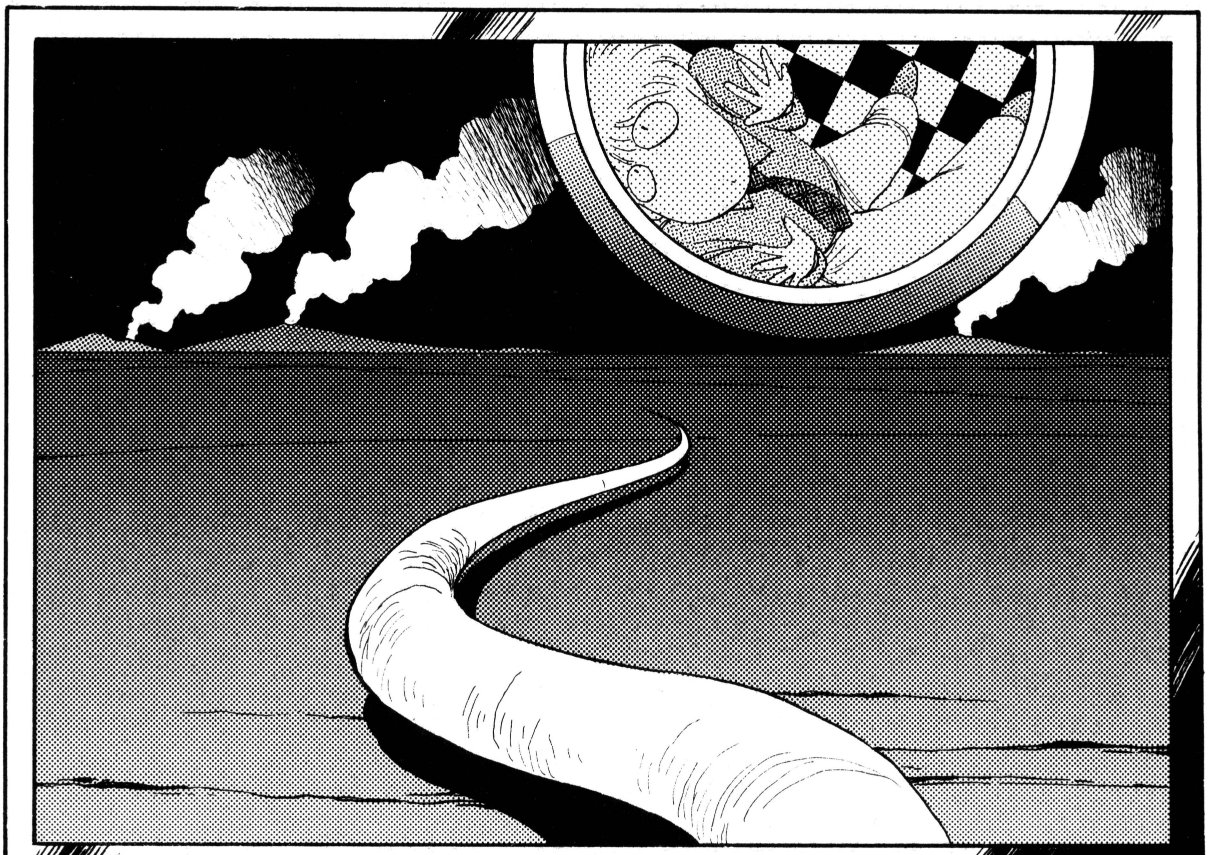
「あのぅ…安田先生はもうこれ買った？」

ESSAY 文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.9 暗黒の世界

—ボブ・フリップとクストーに捧ぐ—（^_^）



宇宙と海の共通点は？

今月はまじめな話をするぞ。

まずはいきなり質問から始めよう。

Q　宇宙と海の共通点は？

A　真っ暗なこと。

なんだそりゃと不満の声が上がるかも知れないが、これが最大の共通点だ。宇宙が暗いのはまあ誰でも納得できるだろう。マンガでも宇宙はベタの黒インクか墨汁をベターと塗って表現する。手を抜くときは黒いラシャ紙の上にホワイトを飛ばしてごまかす。

では海がなぜ暗いのか。海は青じゃないか。青い海。白い雲。肌も露わな女の子の群れ。これが正しい海の姿だと主張する人は多い。だがそれは認識が甘い。サッカリンのように甘い。海が青いのは海面からせいぜい300メートル位まで。そこから先は光の届かない暗黒の世界なのだ。そして青い海と暗い海のどちらが多いかとなると、これはもう圧倒的に真っ暗海のほうが多い。

宇宙の方は最後のフロンティアだと騒がれて、やれシャトルだムーンベースだスペースコロニーだ、異星人に向けて電波を送ろうと楽しそうな計画が目白押しだが、海の方はさっぱりだ。しかし、本当に海にはまだまだ謎や神秘が隠されている。特に深海の底の方はほとんど調べられていない。調査した面積は、地球儀の上を針でつついたよりも小さい。だから、ときにはとんでもない発見がある。

熱水噴出孔の生物

今から11年前の1977年、ガラパゴス諸島の沖、2600メートルの海底でそれは見つかった。ガラパゴスというのはダーウィンの進化論で有名な島だ。場所は熱水噴出孔と呼ばれる一種の海底温泉。そこでは、1メートルもある管から真っ赤なひだひだをなびかせた奇妙な生き物や、直径30センチもある2枚貝、その他エビ、カニ、などがわちわさと生きていたのだ。なんだ…それだけ？　半魚人とか恐竜の生き残りと

か、クラーケンとか、秘かに飛来した異星人、ネモ船長の海底都市、ひしゃくを持った船幽霊などを期待した人はちょっとがっかりしたかもしれない。しかし、発見した学者は頭を抱えた。そういうモンスターの方がまだましだったかもしれない。そんなものが出てきたら、「ありえないものは存在しない」と決めこんで知らんぷりすればいいのだから。心配するのは東京湾に上陸したときだけでいい。学者が頭を抱えたのは、その生物たちが真っ暗な海底で「常識ではありえない」密度で生きていたからなのだ。ここにいわゆるひとつのEXCEPTION(例外)が見つかってしまった。

深海底は真っ暗だ。光が届かない。だから植物がいない。ここが問題で、植物は難しくいうと基礎生産者といって、二酸化炭素を固定して炭素化合物を作る能力を持っている。ブドウ糖とかアミノ酸なんかだね。そして、獅子が鹿食って、鹿が草食って、屍になってという例の食物連鎖の根底を支えているのだ。植物がいないところでは動物は生きていけない。深海にももちろん動物はいるが、植物のいない海の底では食い物が極端に少ないから、その密度は低い。珊瑚の海に群れ集う魚たちという具合いにはいかないのだ。でも深海魚のサッコファリンクスが群れていたら恐いぞー。

ハオリムシは変なムシ

熱水噴出口には光が届かないにもかかわらずたくさんの生物がいた。いったい何を食って生きているのだろうか。TUBE WORM(ハオリムシ)という蠕虫(ぜんちゅう)は1メートルにもなるが、調べてびっくり。体は硬い管に包まれていて、岩にしっかりと固定されている。その管から真っ赤な鰓(えら)のようなものがひらひらと伸びている。管の内側には筋肉があって管にしっかりと体を固定し、その後ろはただの袋だ。

こいつには口がない。当然肛門もない。それどころか消化器管がない。飯も食わずくそもしない。ない！　ない!!　なんにもない!!　食い物を消化吸収するしくみがなんにもなかったのだ。極端にいえばこいつはただの袋。学者はまたまた頭を抱えた。ここで「ウフフフフ」と笑いだせばマンガにでてくるマッドサイエンティストだが、現実の学者は執念深い。ついにこの袋の中には硫黄細菌と呼ばれる細菌がぎっしりと詰まっていることを見つけた。そして、驚いたことにこの細菌とハオリムシが、同棲じゃなかった共生関係にあることがわかった。つまり、細菌はハオリムシから酸素とか二酸化炭素とか硫化水素を受け取り、ハオリムシは細菌が合成した炭素化合物を受け取る。ハオリムシと細菌の関係はじつに上手くいっているのだ。

硫化水素がエネルギー

この硫黄細菌というのがまたまたびっくりする生き物で、植物が光のエネルギーを使って炭素化合物を作り出すように、硫化水素のエネルギーを使って炭素化合物を作る。硫化水素というのは知っているかも知れないが、猛毒だ。温泉。それも硫黄泉に行くと卵の腐ったような臭いがすることがあるが、あれだ。余談になるが、この臭いから誤解して温泉卵とは腐った卵のことだと長い間勘違いしていた人がいる。まあ確かに凄い臭いではある。ただし、臭いが判るくらいならば心配することはない。本当に高濃度になって危険になると、やっかいなことに無臭になる。

硫黄細菌というのは不思議な生き物で、この猛毒の硫化水素をエネルギー源にしている。おや？　と思った人がいるかも知れない。では温泉にもこの細菌はいるのかなと。そのとおりで、この細菌は結構あたりまえに存在している。

ここで疑問。ハオリムシは硫化水素でなぜ死なないのか？　それはどうやらハオリムシのヘモグロビンの働きらしいといわれている。詳しく書くとこのページ全部使っても足りないからとりあえずパス。

ところでこのハオリムシの棲む熱水噴出孔だが、ひとつの孔の寿命はせいぜい数十年といわれている。日本でも温泉というのは湯脈が絶えず変化していて、突然枯れたり新しく噴き出したりする。それをめぐって温泉騒動がおきて、そこを通りかかった黄門さまが……というと水戸黄門のパターンがひとつできる。もともと温泉というのは火山帯に沿ってできることが多いから、火山が活動不安定なのと同じで当然不安定だ。海底の温泉も同じように不安定で突如として枯れる。そうすると、足のないハオリムシは新たな熱水噴出孔に行くこともできず、硫化水素の供給を断たれてしまう。当然体内の細菌は死ぬ。そしてハオリムシも死ぬ。

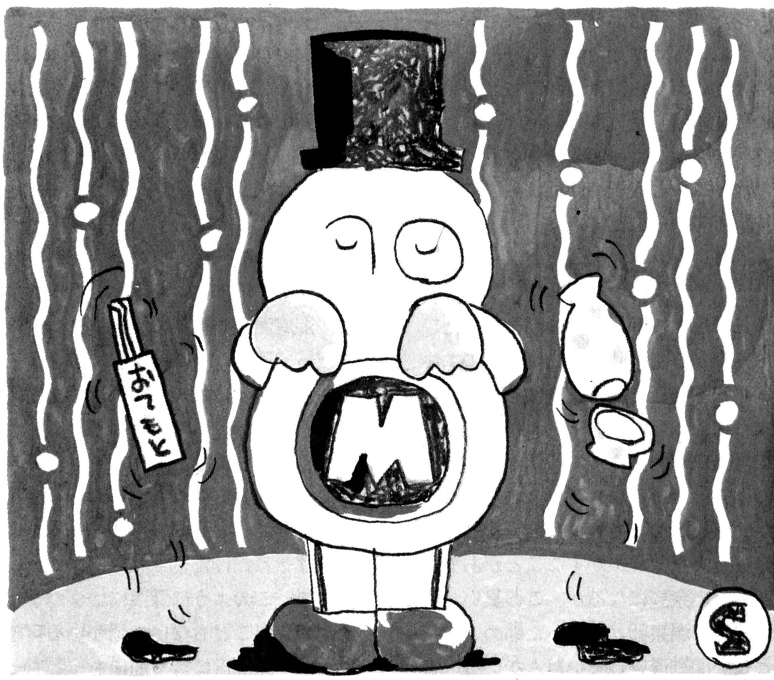
人とハオリムシの共通点

なんだか間抜けな話のようだが、数十年を数十億年に、ハオリムシを人間に、海底温泉を太陽に置き換えれば人間だって同じだ。時間と空間のスケールをちょっといじってやれば、全然関係ないと思っていたことが、同じだと気づくことがよくある。人間は自分の外にいる植物に頼っているが、ハオリムシは内にいる細菌に頼っている。違うのはそれだけだ。

さて、このように深海にはまだまだ人間の見たこともない生物がいる可能性が高い。宇宙に行く前にもっともっと海の底を調べてみる必要がある。ところがここに大きな障害がある。深海潜水艇は長時間潜っていることができないし、移動速度もきわめて遅い。だから、のろのろと海底を逼回ることになってしまう。これでは調査できる面積も少ないし、新しい発見に出会う確率も低い。いらいらする事態だがしかたがない。特撮マニアならば、ここで「シービュー号はどうした。スティングレイは何をしている。WASPに連絡だ」と叫んでもらいたい。高速の深海潜水艇がないというのはひどい足かせだ。だが、宇宙の方もエンタープライズやビーグル号がないという点では同じだ。

最後にもうひとつ。暗黒の世界の共通点は、人間が身ひとつで外へ出たら決して生きていられないことだ。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.9 マジック三題



とっくりトリック

いろいろと事情があって、今年の正月は静かな正月になりそうだけど、いくつかマジックでもおぼえて、家族や友達とは楽しい時間を過ごしてもいいんじゃない。まずは正月といえば、酒。酒といえば、とっくりを使ったマジックからレッスン開始。

キミはとっくりの中に１本ロープを差しこみ、オマジナイをかけたのちにとっくりから手を離す。なんと、とっくりはロープにぶら下がったままで、ロープをぶらぶらゆすっても落ちない、というのが相手から見たこのマジックの現象だ。

使うものは、とっくり１個。ロープ１本。そしてとっくりの口より少し小さい直径のゴムのボール。これは消しゴムをカッターなどで削って自作のこと。うまくいくかどうかは、とっくりの直径、ロープの太さ、ボールの大きさが関係してくるから、自分でよく試して準備してほしい。演技する前に、あらかじめボールをとっくりの中に入れておこう。というところで、つぎはやり方の説明。

左手でとっくりを持ち、右手でロープの一端を持つ。ロープの先端をとっくりの奥まで差しこむ(図１)。とっくりとロープを縦にして、ロープを下に引いてやると、ボールがロープととっくりの間にはさまるから(図２)、その状態でとっくりの方を下にして、左手をとっくりから離してやる。この部分が〝受け〟の瞬間なのだから、少しはかっこよくやってくれたまえ。

少しぐらいロープを左右に振っても、とっくりが落ちることはない。そのあと左手でとっくりをつかみ、ロープをとっくりの中に押しこむようにしてやると、ボールがはずれる。そうしたらロープを抜いて、相手に渡す。私達マジックの専門家は、右手でそのようなアクションをやって相手の注目を右手に集めているすきに、左手はこっそりとっくりからボールを抜き取って隠してしまうのだが、初心者にそれを要求するのはチト無理かな。無理してやるとバレちゃうかもしれないね。「とっくりが怪しい」といわれたら、すなおに「はい、そうです」と言ってとっくりをしまったほうがいいぞ。

以上の方法は比較的古典的なトリックだから、種を知っている人もいるかもしれない。そこで、もうひとつ一般には知られてない秘法を教えちゃおう。

ツマヨウジのとがっているほうの先を1.5㎝ぐらいに切って、使うロープの中央あたりに差しこんで、そこへ埋めこんでしまう。ロープをとっくりに入れるときは、図3のようにツマヨウジの入っている部分を折れ目からずらして入れる。２本のロープを持つときに、一方のロープを少し引いてやると、ツマヨウジがちょうどロープの真ん中にくるから、そこでロープをぐっと引っぱれば、ツマヨウジのある部分が図４のようにとっくりの口に引っかかるというわけ。そして前の方法と同じような演技で、とっくりをロープにぶらさげて見せる。

はずすときは、一方のロープだけを引っぱればＯＫ。

くっつくワリバシ

鉛筆とかハシが手にくっついちゃうというマジックは有名だね。反対から見れば図5というやつ。このトリックを知っている人を引っかけちゃおうと

いうのが、私が考えたつぎの方法。

ワリバシというのは、木の木目が出ているし、けっこう柔らかい木を使っている。そこでだ。キミとしてはテーブルの下でもいいし、トイレに行ったときにでもいいけれど、とにかくワリバシの一部を爪でむしるようにして、図6のようなササクレをつくる。これが密かなる準備。

みんなの前でやるときには、ワリバシを左手にくっつけるとき、ササクレを人差し指と中指の第2関節あたりではさむようにする。そのとき右手は図5のようにそえて、いかにもその古い方法でくっつけているように思わせるのだ。そして相手が「そんなの知ってるよ」というような顔をしたら、さっと右手を離してやれば、彼らは啞然となる筋書になっている。

ササクレを左手の指ではさんだまま右手で勢いよくワリバシを下に引けば、ささくれはとれてしまう。少しワリバシの一部分がへこんでいるけれど、それを相手に渡して仕掛けがないことを調べさせてもよい。というわけで、ササクレはあまり大きくほじらないこと。

あけまして1989

キミは1組のトランプをテーブルに置き、友達に真ん中へんから半分に分けて2つの山にしてもらう(図7)。さらにそれぞれの山を好きなところから半分に分けて、それぞれ図の矢印のように置いてもらい、合計4つの山をつくらせる。初めの1組は3の位置に置かれ、分けた上半分が2の位置に置かれるようにする。

「トランプを好きなところから分けてもらいました。正月というのは各家庭でお年玉のやりとりがたいへんです。この家では…」といって1の位置にある山を取り上げる。「自分の子供に3つのお年玉をやり、…」といって、その山のあった1の位置に、いま手に持っている山の上から1枚ずつ、計3枚のトランプをまく。「そしてほかの家にも3つ配ります」といって、いま手に持っている山の上から、2つの山の上、3の山の上、4の山の上に、1枚ずつ巻いてゆく。手に残ったトランプは、もとあった1の位置に巻いたトランプの上にのせる。

つぎに「この家でも同じように、自分の家で3つ、ほかの家にも1つずつ配ります」といって、最初の山でやったのと同じ巻き方を他の山でも行なう。すなわち、山を取って、その山のあった位置に3枚巻き、他の3つの山の上に、右の山から順に1枚ずつ巻き、残ったトランプをもとに位置に置く、というのを2の山、3の山、4の山で繰り返すのだ。

「さて、いちばん上のトランプを開けてみましょう。あけまして…」といってから、1,2,3,4の順で、各山のいちばん上のトランプを表向きにしてゆくと、1,9,8,9の数のトランプが現れるというわけ。

「…1989年ハッピーニューイヤー」とでもなんとでも、適当なセリフをいって締めくくろう。

おおっと、初めの準備を教えてなかったね。このマジックをやる前に、1,9,8,9の数のトランプを1組のいちばん上に置いておくだけ。あとは説明したとおり間違いなくやれば、オートマチックにうまくいっちゃうのだ。トリックはしごく単純だけど、すごく受けるマジックなんだ。

はてさて、キミの正月の主役は。新しくマスターしたマジックか、はたまた『スーマリ3』か『貝獣物語』か。そのころ私はピアノが弾けないのにピアノ演奏に熱中の正月を過ごしているはず。ピアノが弾けないのにピアノ演奏に熱中とは、なにやら不思議な予感がしないかな。ヒントその1。それは「音のジグソーパズル」とでもいえるもの。来月はそのことについて話すつもりだけれど、不思議の本題から脱線しちゃいそう。では。

図1



図2



図3



図4



図5

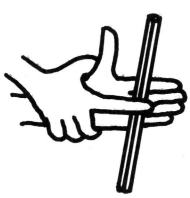
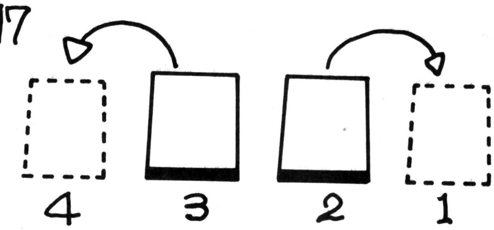


図6



図7

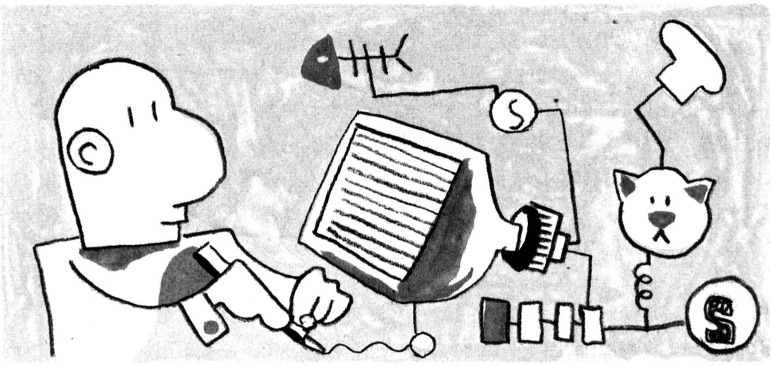


Illstration : Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.9 むかしむかしのものがたり

(株)スタークラフト 山口和夫



わが家の押し入れの奥のほうには古い電子部品がいっぱい入った段ボールの箱がある。大掃除のたびにでてくるのだ。毎回、今度こそ捨ててしまおうと思うのだが、掃除がおわると再び、もとの場所に収まっている。電子部品などというものは日進月歩の特に激しい業界の産物なので、古くなるとほとんど使い道がなくなってしまう。しかし、マイコンを始めた頃に苦楽を共にした部品たちである、いざとなると簡単には捨てられない。今日はそんな部品たちが秋葉原のショーウインドウに並んでいた頃の話をしよう。

当時はもちろんパソコンなどという呼び名はなく、また、それに相当する製品もなかった。したがって、プログラムを組んで遊ぼうと思ったら、まずコンピュータそのものを作らなければならないのだ。これはかなりシビアな関門といわざるをえない。なぜなら、かなりの電気的知識が必要で、手先の器用さが要求され、大量の資金がかかるうえに、私はその条件のうちのひとつも満たしていないからだ。電気関係の書類を読みあさり、手にはんだゴテの焼けこげをつくり、アルバイトでかせぐ。我が愛機は少しずつできあがっていった。これを読んでいる大多数の人は、CRTとキーボードが付いた今風のコンピュータを私がせっせとこしらえている姿を想像されるかもしれないが、それは大きな間違いだ。CRTがパーソナル用として製品化するのは数年先の話になる。では、具体的にどのようなシステムだろう。弁当箱を考えていただきたい。それもプラスチックのスマートなものではなく、アルマイト製のものだ。大きさは週刊誌程度で、厚さは3センチ。本でいえば背表紙にあたるところがコントロールパネルで、たくさんのスイッチといくつかのLEDがならんでいる。プログラムはCPUを停止状態にしておき、スイッチで1バイトづつ根気よく書きこんでいく。スイッチは16進の押しボタンではなく1ビットに1個ずつ付いている、要するに2進のスイッチだ。だから1バイト書きこむには2進でアドレスを設定し、2進でデータを設定し、書きこみボタンを押す。これはご想像のとうりかなり面倒な作業だ。コンピュータにさわっているだけで幸せな時代だからこそできたのだ。入れるプログラムはどのようなものかというと、LEDが左から順に点滅してゆくというぐあいに実に単純極まりないものであった。もっともメモリーが512バイト（512KBではない）しかないシステムでできることといったらそんなものだ。ちなみにCPUは4ビットだし、クロックは250kHzだ。しばらくそんな状態で遊んでいたが、人間はだんだん贅沢になってくる。メモリを512バイトから1KBに増やし、DAコンバータにオシログラフをつなげて、画面に点々を表示させたり、ボールペンを材料にして作ったライトペンで入力できるようにしたり、電動タイプライターにつなげてプリントアウトがとれるようにしたりする頃には、我が愛機にはなん枚もの増設ボードが立ち並び、湯治場の温泉宿のような外観を呈してきた。この程度のシステムになると単純なゲームができるようになる。三山くずし（最後のマッチ棒を取ったほうが負けというゲーム）や数字当てゲームなどだ。中でもうさぎとらまえというゲームは学園祭などで人気があった。オシログラフのなかを緑色の点がピョンピョン飛びはね、手に持ったライトペンでそれを捕まえるというゲームだ。ほとんどのお客さんが熱狂して、ライトペンをオシログラフのブラウン管にガツガツと叩きつけるので、プレーヤーよりも提供者のほうがハラハラする恐ろしいゲームであった。

時代は進み、世は8ビットCPU全盛の兆しが見えてきた。NECからTK-80というワンボードマイコンが発表されたときには、なんという便利なものができたと関心したものだ。その頃にはわが愛機も次世代になり、紙テープリーダやパンチャ、TTYコンソールなどを装備した8ビットシステムへと変身していった。今は懐かしい昔話だ。

この後アップルIIとの劇的な出会いがあり、コンピュータとの関わり方が大きく変わってゆくのだが、それはまた、別の物語になる。

開けてムッチリ
お年玉

1989
福袋



イラスト／中野豪

シークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編

今年も春から、Hだぞ!!

裸のミオが待ってます！
麻生澪のセクシーパズル



◀まずは、カル～ク9分割で腕だめし。早く澪ちゃんに会いたいぜ！



▶おお！ 澪ったら、この寒いのに水着姿か

▼水着姿で抜くのは、まだ早い。つぎは16分割だぜ



バラバラになった澪ちゃんのヌードをテンキーで移動、時間内にもとに戻す、オーソドックスなパズルゲームである。しかし、このオーソドックスがまた、いいんだよね。だんだんカタチになっていく、澪ちゃんのセクシーな姿。思わずヨダレも糸を引いて、したたり落ちようってもんだ。パズルは全部で6面。1面クリアするごとに、彼女の大胆な姿が、画面いっぱいにひろがるぞ！ それにしても、最近のビデオギャルはカワイイなあ。下半身に毒ですよ、こりゃ。



▲なんてきれいなオッパイだろう。やっぱり女は、こーでなくっちゃ





◀パズルを解いたら、ごほうびにこんなショットを見せてくれるぞ



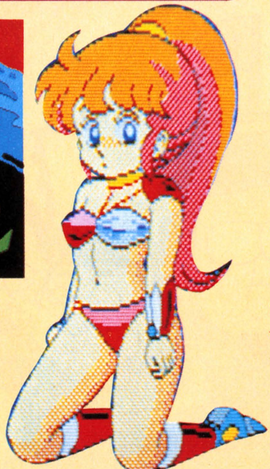
◀もーなにも言いますまい。本日は、ここまでにしとうございます

HでカワイイSFアドベンチャー
くりぃむレモン

とらわれの王女を、救い出せ！



▲だれか助けて！ 王女ユリアの悲鳴が、宮殿にこだまする……



▶彼女がウワサの女剣士キャロン。まあ、色っぽいコスチュームだこと

『くりぃむレモン』といえば、泣く子もだまってパンツをおろす、超Hアニメだね。このゲームは、そのシリーズの『SF・超次元伝説ラル』をAVGに仕立てたものだ。魔王ラモ・ルーにさらわれた王女ユリアを救うため、伝説の剣を手に立ちあがった、美少女キャロン。しかし、この魔王ラモーってのが、キミに負けず劣らずスケベなヤローなのだ。こいつにばかりイイ思いをさせとくワケにゃーいかんでしょ。3D迷路あり、お色気ありの、なかなか楽しいゲームに仕上がってるぞ！



◀魔王ラモーの手中におちた、王女ユリア。おお、なかなかの美少女ではないか！ 楽しみ、楽しみ……



▶ああ、そんなHなこと……。王女がイヤがってるだろっ。ラモーってば、まったくスケベなヤツだ



◀なんと！ おそれおおくも王女のパンティーをぬがすとは悪党ラモー、許せんぞ！ ゴックン……



▶ああ、とうとうラモーのエジキに……。でも王女さま、心なしか気持ちよさそーな顔、なさってません？ ほんとはスキなんでしょ

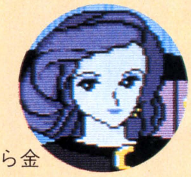
4人の女相手にナンパ・アドベンチャー
GALナンパ大作戦




◀原宿の街をトコトコ歩いて、ギャル捜し。いい女、いないかなあ……

とりあえず、手軽に女とやるなら、ナンパにかぎる。なーんてコトをいうヤツがいるが、世の中そんなに甘くない。軽い下心で声かけて、むなしく撃墜されたヤツを、私は何人も知っている。だが、少年よ、世をはかなんじゃーいけないよ。たまには、こーゆーゲームでパアーッとHのウサばらしだ！

舞台は、あのユーメーな原宿。街で出会った女の子（約1名、オバサンが混じってるが）を、かたっぱしからナンパしまくり、ヤリまくり、という、考えようによっては、とてつもなくタフなゲームなのだ。ナンパの相手は全部で4人。マダム(笑)から金髪まで、いろんなおいしさ、めしあがれ。ああ、現実もこーあってほしいもんだ。



◀マダム



◀ルー

▲ミナコ

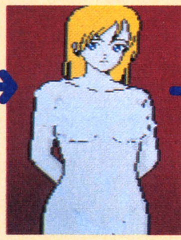
原宿ギャルを、ヤッちまえ！



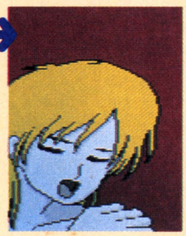
▲金髪娘のヘレンでーす。日本の男、Hネエ



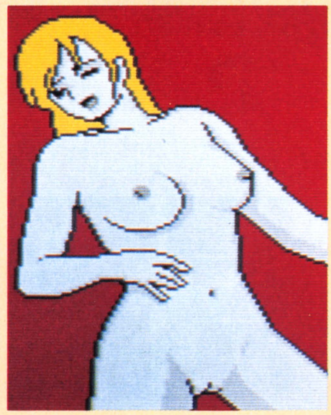
▼やっとホテルに連れこんだぞ。ドキドキ



▲シャワー、いっしょに浴びようね。へへッ



▼おっと、いきなり、おフェラ攻撃されたぞ



▲日本男児の意地をかけて、イカセまくるぞおっ！ はあー、カックンカックン、と

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談



初心者はまずP328を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

元アイドル歌手の葉山レイコが、とうとう本格AV（アダルト）に出ることになったそうである。元ビデオギャルのかわいさとみがアイドル歌手になり、葉山レイコが……となると、はっきり言ってわけがわからない。しかし、ビデオギャルたちが、「芸能関係のお仕事の人」に近づいてきたことだけはまぎれもない現実であろう。

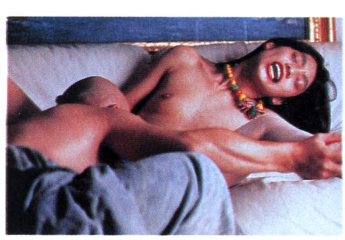
で、吊端は思う。つまんないのー。これである。ビデオギャルはあくまでも、なんとなくいかがわしい匂いのするところにいる、あぶないカンジのかわい子ちゃんでいてほしいのである。ひょっとしてこの娘は、こーんなあどけない顔してっけど、家出して上野でヤーちゃんにつかまって無理矢理ビデオでバックからねじ込まれてるんじゃないか、とか、オヤジの借金のカタにSMやられてんじゃないか、とか、そのよーな想像を観る者にさせてほしいと思う。それが、「このアエギが演技でねー、実は前バリしてるの」と発言しちゃったりしてくれると、いかにも「プロダクションがねー、マネージャーがねー」の芸能人ノリで、まるでいかがわしいコーフンから遠ざかってしまうではないか。しかもそれがどえれーブスなら、思わずはったおしたろかいっ！の世界である。と、怒りつつもこいちゃう吊端の偉大さよ、フォーッフォッフォ。



▶井上美樹「ぼくのナイチンガール」（AJ（アリスジャパン））



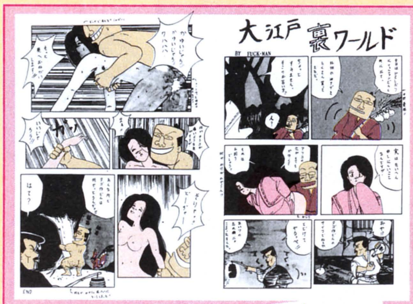
◀舵川まり子「咥え三昧（くわえざんまい）」（AJ）人妻でっせ



▶豊丸「淫乱一族」（アテナ）いるだけでいかがわしい。良い

●麻生澪のセクシーパズル／PC8801SRシリーズ／宇宙企画／03-356-6641／7800円●くりぃむレモン／FM7、77／ポニーキャニオン／03-221-3161／7800円●GALナンパ大作戦／MSX2／ファミリーソフト／03-924-5727／6800円

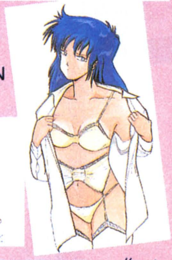
読者広場　いこい



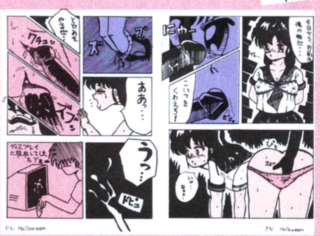
▲PN-FUCK-MAN の『大江戸裏ワールド』

▼またまた PN-FUCK-MAN の作品。新常連か!?





▲これもPN・FUCK-MANの作品。エロ本の模写だそーだが…



▲これは PN-Hal oween の作品。Y君というのは、友達か本人か!?

新年早々、レ

▶▼大島岳詩『わがままシンデレラ PART 2』三和出版 850円 後半に『TOKIO ピーチ姫』を収録

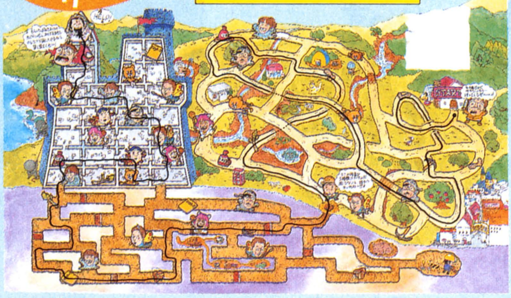




今月の最後は、以前紹介した『わがままシンデレラ』のPART 2だ。およそ、ロリではないが、相変わらず女性たちは大いに魅力的。諸君も少女ばかりではなく、いわゆるひとつのイイ女でカイて、見聞を広めてもらいたい。また、登場する女性の魅力にあぐらをかくことなく、いやらしいのが天晴れである。次回作に、大期待だ。

'89新春すちゃらかゲーム大会　正解はコレしよ

オタクエストI　P100



どとうの酒盛り-1989年の真実　P118

○1989年、新宿で編集長の酒を盗ったのは、中西である。
○1988年、シンガポールで島谷のベッドにもぐりこんだのは、田中。
○1987年、伊豆で平井に頭から酒をかけたのは、浜田。
○1986年、猿ケ京でウォルフの服を脱がせたのは、久木。
○1985年、修善寺でクロにKissしたのはデイヴだ。

あ〜ら見てたのネ　P130

正解は、『パロディウス』だよ。



◀コナミの『パロディウス』には、いろんなキャラが出てるからちょっと難しい…わけないか

タンクでドドンパ!　P146

ラストハルマゲドン
ハナゲ■イス■コラ■コハクイロノユイゴン
ニン■カイシ■トウゴウ■イシン
カドカワショテン■ン■シ
コウエイ■クイ■コクショウ
コンプティーク■リコウ■ジゴクエマキ■サド■ファイティング
キー■ゴクミ■ルイ■カラス■チタイクウミサイル
ニ■スシ■ウチユウ■カイ■トショ■トロリン■ナミダ
トモコ■ユキコ■カドクラ■ユ■フウトウ■ダ■マリ■イロ
ツブラヤユウコ■システムソフト■シユウショウ■オダ
シンクウ■イゴ■リカ■ウエ■カマキリ■ガスキン

大日本ウヒョヒョ読書新聞

今月より、新たに主筆に就任した万田万作である。職業は探偵。"犯罪の陰に、Hあり"という言葉を座右の銘とし、HCを参考に女性の素行調査に血道をあげているのである。

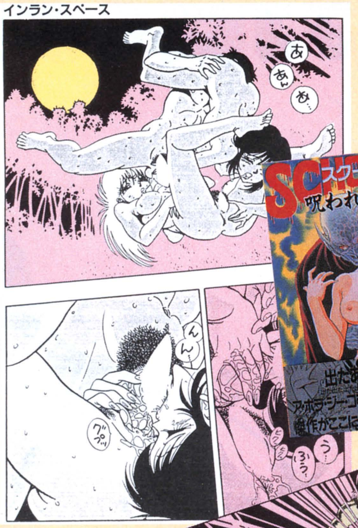
●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

イプH-Cだ

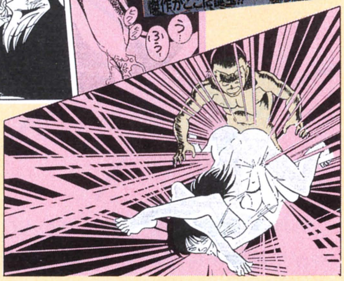
人を殺せば殺人である。罪になる。たとえ殺されるほうと合意の上であっても自殺幇助罪という、りっぱな罪になる。SEXは、むりやりやれば罪になるが、合意の上なら罪にはならない。いや、むりやりでも、女の子を押し倒すとき、その下にハンカチの一枚も敷いておけば、罪にならないという学説もあるのだ（ウソ）。

これは、おかしい。むりやりやれば罪になることが、どうして合意の上だとOKになるのか？

HCを読みながら、日々悶々としている読者諸君の中にも、この大矛盾に憤りをおぼえている人が多かろうと思う。HCでは、なにしろレイプのしほうだいだ。今月は、とくにレイプの多い作品が目を惹く。それでは、恒例のレイプ…じゃなかったレビューにいってみようではないか。





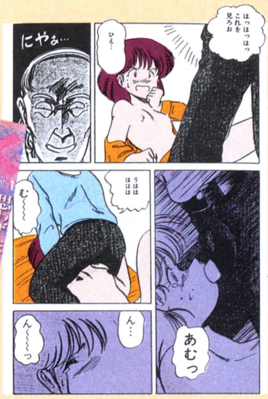


◀▲きさらぎ蜜お『スクーリア 呪われた学園』司書房 800円 ホラーHC佳作だ

まずは『スクーリア 呪われた学園』だ。全寮制の女子高を舞台に、悪魔が女の子を次から次へとやっていく、というもの。表題作のほかにも、いくつかの短編がおさめられているが、どれも怪物や怪遊星人が登場する。まあ、よくあるパターンなのだが、なかなかの佳作である。なによりも、このテのものとしては女の子の線が良い。ホラーものやSFものの少女たちが、まるでプラスチックのように硬そうな体を持っているケースが多いなかで、ここに出てくる女の子たちは、とてもやわらかそうなのだ。

2番目は『ロリこみっく』の創刊号。単行本ではなく雑誌だが、なかに、小中学生の女の子が犯される話があったのは意外だった。

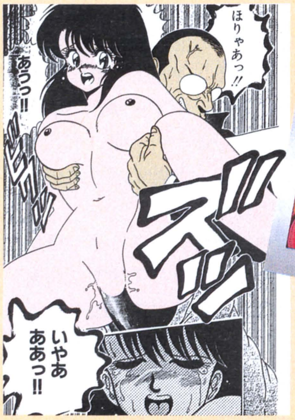




▶▼時野実、海野やよい他『ロリこみっく』三和出版 800円 マンガ原稿募集中とのことだ

ロリをうたっていても、いけにえになる女の子はせいぜい高校生というケースが今まで多かったが、これは本物のロリコン雑誌に育ってくれそうだ。今後に期待したい。

そしておつぎが、全編パロディの『コマスドー』である。レイプされている女の子を助ける（ただし美少女のみ）正義の味方アーナルト・ブストデモネルガーが主人公。女の子がやられそうになるイイ場面になると現れるというHCファンにとってはとんでもないヤツだが、たいていは本番が始まってから助けに来るので安心。ちゃんとカケるようになっている。そして洋画にくわしければ、パロディも楽しめる。今月のオススメだ。ただ、ブストデモネルガーと相棒のジハイデタ・ソレローンのアップは、やや暑苦しいが…。





◀▲ちゃたろー『コマスドー』辰巳出版 700円 ロリコップ、なんてヤツも登場するのであった（やっぱり）



Hコミック・アドヴェンチャー

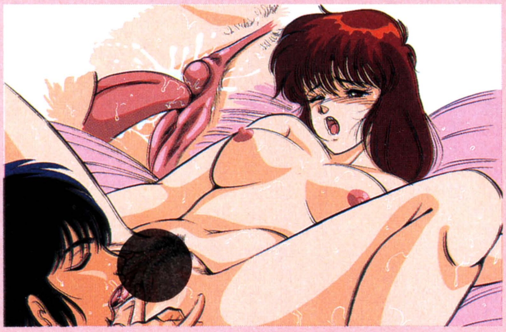
クライマックスシーン

100

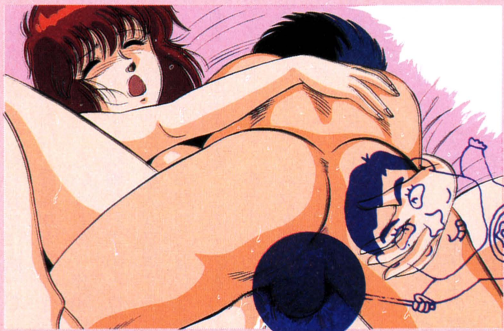
銀精界は招くよ！

「いいんだね、みゆきちゃん」みゆきは黙ってこっくり頷いた。そして直也の耳もとで囁いた。「初めてだから、優しくしてね」直也はニコッと微笑み返すと、ほどよい形の乳房を口に含んだ。そして乳輪の回りを舌で渦を描くようになめまわす。さらに乳首を軽くかみ、先っぽを舌先で突つくと、みゆきは「あ……」と小さな声をあげてのけぞった。

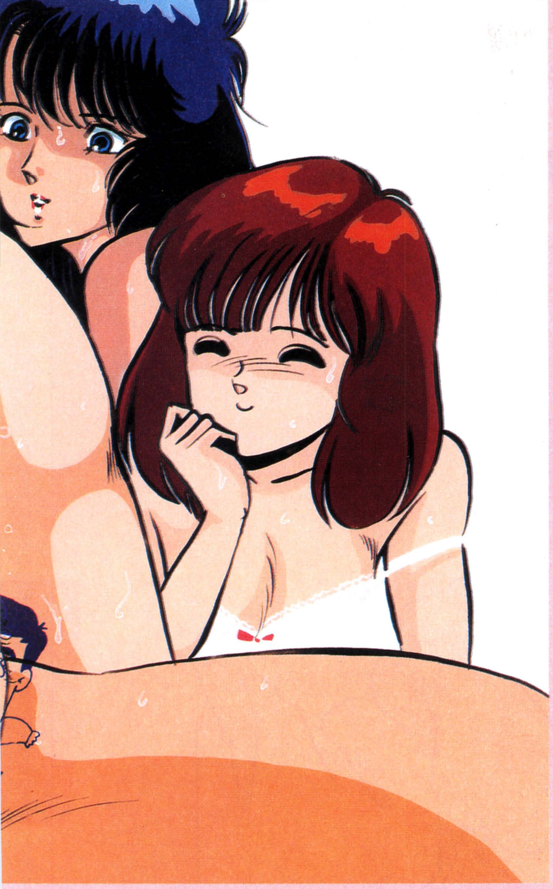
直也の舌は胸から下半身へとナメクジのように這っていく。みゆきは思わず両手で秘所を隠そうとするが、直也はその手を強引に押しのけた。そのとたん、処女特有の生ぐさいにおいが直也の鼻につく。しかし目の前にはかわいいピンクの花びらが！「いや、恥ずかしい。見ないで！」「だいじょうぶ。オレに任せて」直也は割れ目にそって、下から上へ、舌でなめあげる。「あん！」一瞬体をピクンとさせるみゆき。そしてもう一回なめあげると、中からツツーと愛液があふれ出してきた。直也は両手で割れ目を押し開くと、舌を中にこじ入れてこねくりまわした。「ああ～、いや～、感じちゃう」みゆきは直也の髪をわしづかみにしてもだえ狂う。やがて股間から顔を上げた直也の口の周りは、みゆきの愛液でベトベトになっていた。



もうポコチンはビンビン！　入れ時だ。直也はみゆきの両足を押し分けて、上体を重ね合わせていく。ポコチンの先端が割れ目の入り口に当たると、みゆきの体が小さく震えた。直也はみゆきの頭に両腕を回し、優しく包みこむように抱きしめる。そして一気に貫いていく！「あうっ！」思わず涙をこぼすみゆき。ポコチンは完全に根元まで埋没している……。「痛い？」「うん……。でも、あなたとひとつになれたと思うと……幸せ♥……」みゆきはポッと頬を赤らめた。

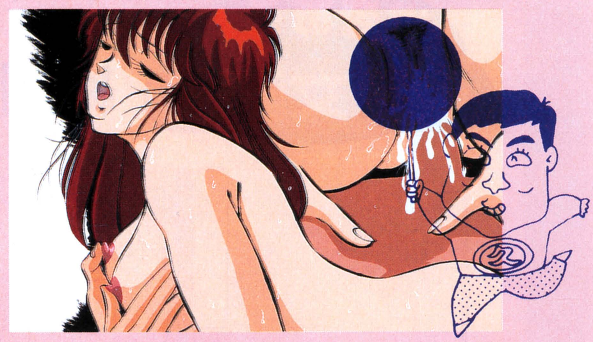


そんな可愛いしぐさに直也は興奮し、さっそく腰を動かし始めた。最初はゆっくりと、そして徐々に加速をつけながら。初めは泣き声だったみゆきも段々あえぎ声に変わっていった。そして自ら、両足を直也の腰に巻きつけて結合感を高めようとする。「あ～、もっと、もっと深く！」あられもない言葉を発するみゆき。



直也はいったん動きを止めると、みゆきの腰に手を回して引き上げ抱っこちゃんスタイルを取った。この体位、奥まで届かないが、密着度があるので刺激は十分だ。事実、直也が腰をはずませると、みゆきは膣がゴリゴリこすられてメロメロになってしまった。

次に直也は自分の体を後ろに倒して騎乗位へと移行した。すると結合感がより深くなり、みゆきは自ら腰を上下に動かし始めた。ポコチンがみゆきの中に出入りするたびに、グチュッグチュッといやらしい音を立

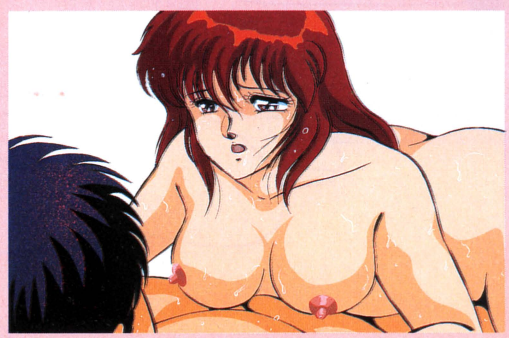


てる。

「あ〜、もうだめ！　いく、いっちゃう！」みゆきが髪を振り乱して激しくもだえる。直也も限界だ。下からグイッと大きく突き上げて、みゆきの中に放出する。それと同時にみゆきも達し、「あ……」という小さな声をあげて直也の胸に突っ伏した……。

しばらくそのままの状態でいるふたり。その顔は満足感と幸福感で満ちていた。「直也くん……」みゆきが直也の目を見つめて言った。「好き……、大好きっ!!」みゆきは直也にしがみつき、自分から唇を合わせてきた。ディープキッスに酔いしれるふたり……。

こうして直也は憧れのみゆきをみごと攻略。以後スキーに行くたびにコンドームを持参するようになった。



トップシークレットテレフォンサービス

03-221-9999



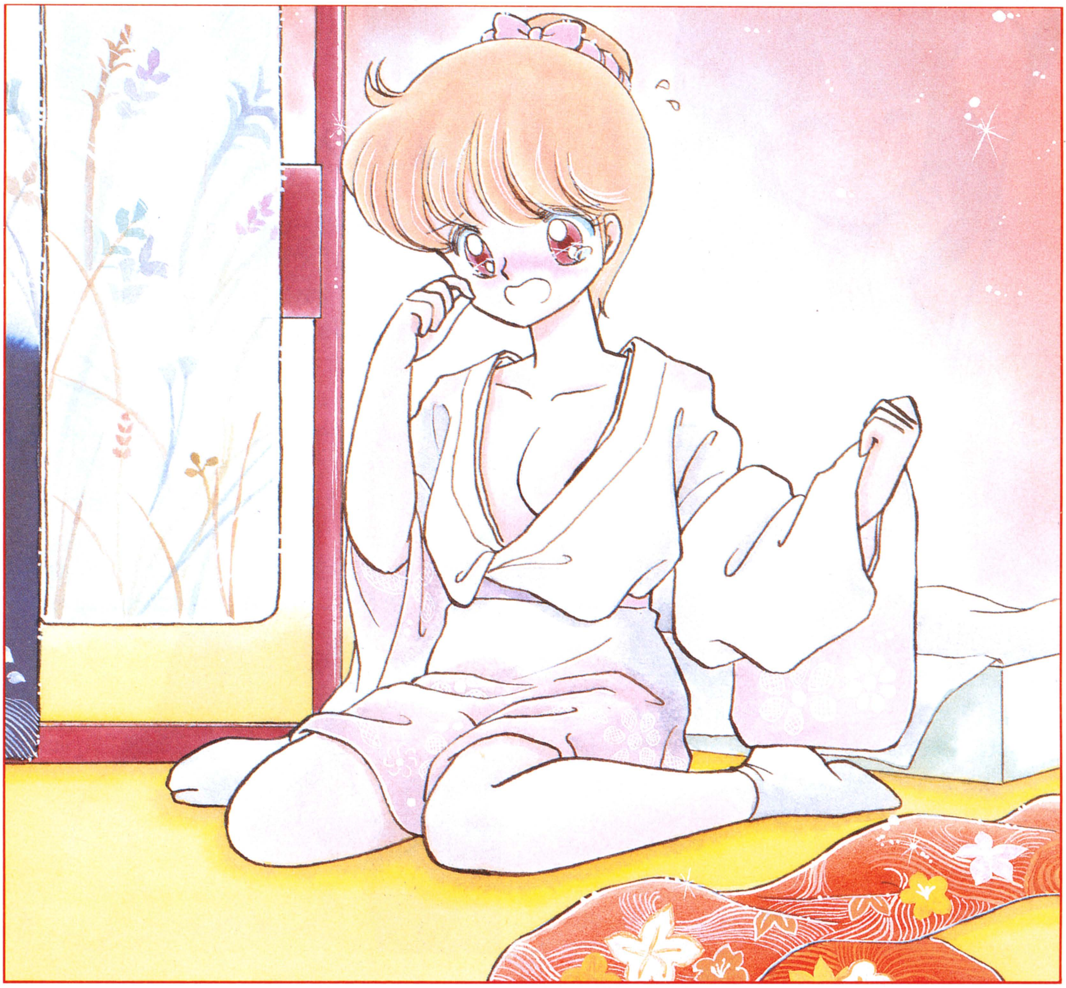
今月は、いつものパソコンゲーム編はお休み。でも、トップシークレットテレフォンは、いつもどおりにバッチリ㊙ネタを提供しているよ！　第1回目は12月8日〜12月17日、第2回は12月18日〜27日、第3回は12月28日〜'89年1月6日。1月7日はお休み。年末年始、まちがい電話はしないでネ!!

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

描きおろし 美少女図鑑

緒図乃真朋

北海道のド田舎で18歳まで過ごした後、上京。ガソリンスタンド、アニメーターと経て、現在「COMICアットーテキ」(光彩書房)で「フルーツ・ジャム」を連載中。



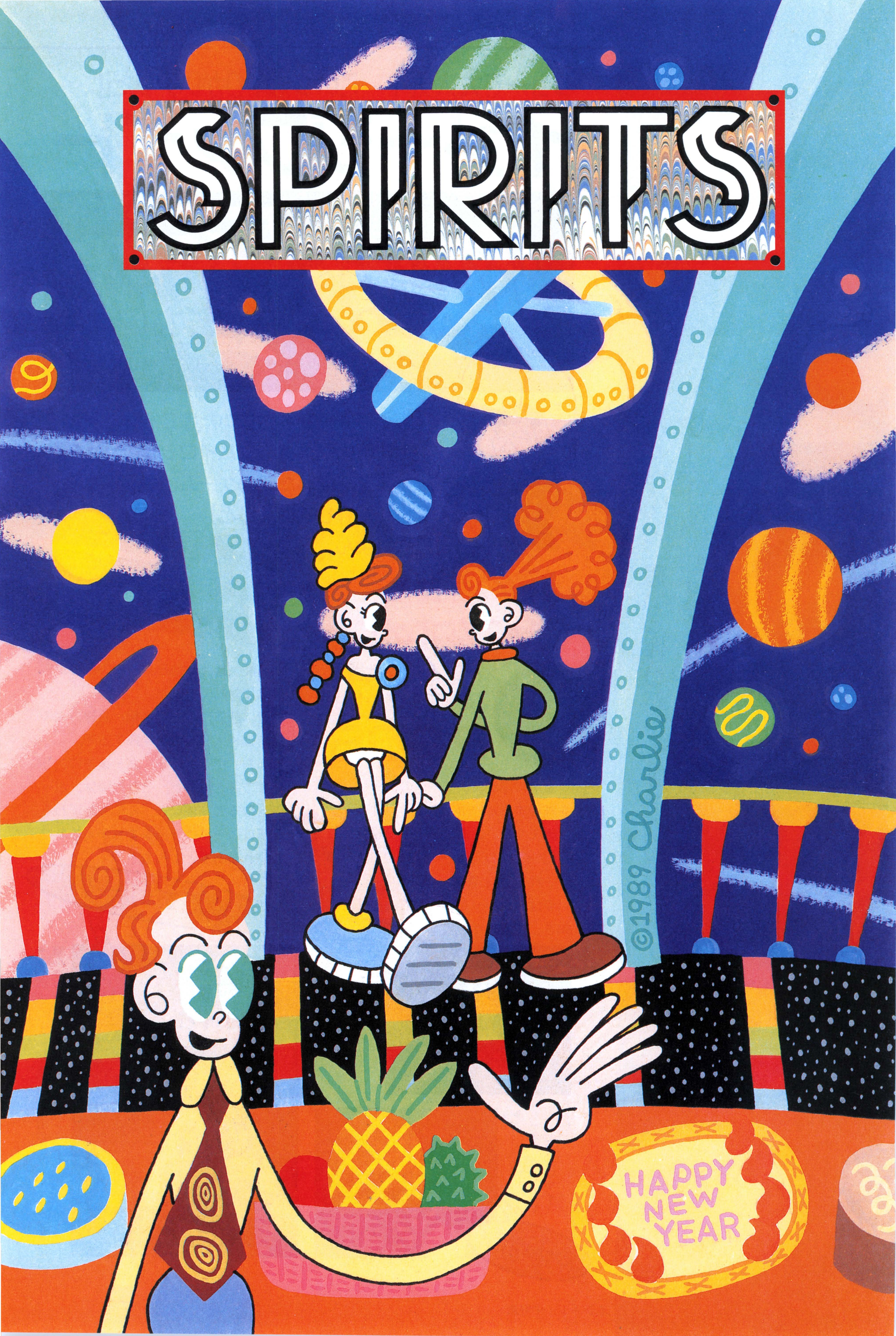
どうも、『コンプティーク』の読者の皆様には、お初にお目にかかりますネ。緒図乃真朋です。今さらのように思うのですが、『コンプティーク』って、「パソコン・ゲーム」の雑誌なんですよね。自分がパソコン持ってないもので、こういった類の雑誌って全々読まないんですね。読むとしても、マンガとか小説だけとか。でも、近いうちに「MSX 2＋」を買おうと思っています。ただ、「これからは16ビット機だぜ。」なんていう話を聞くと、思わず「ウーン。」と優柔不断してしまいます。でもまァ経済的問題もあるし、もう決めちゃったんだいっ!!「MSX 2＋」を買ったら、まっ先に「パソコン通信」をやりたいと思ってます。いずれどこかのネットワークで、お目にかかるかもしれませんので、そのときはどうかよろしく！

エート、年明けに、オイラの初の単行本が出る予定なんです。タイトルは、「フルーツ・ジャム」ですので、皆様ヨロシク!!

今年も『ちょっとエッチな福袋』だ！

パンパカパーン、福袋ファンの皆さん!! 毎年おなじみ、年末カキおさめの季節がやってまいりましたね。そう、1年間のエッチの総結集、『ちょっとエッチな福袋』(富士見書房刊980円）の第３集が12月22日（予定）に出るのです。パソコン・ゲーム、コミック、アニメビデオ、ノベルズと、相変わらず衰えを見せないエッチものを今年もすべてお見せします。



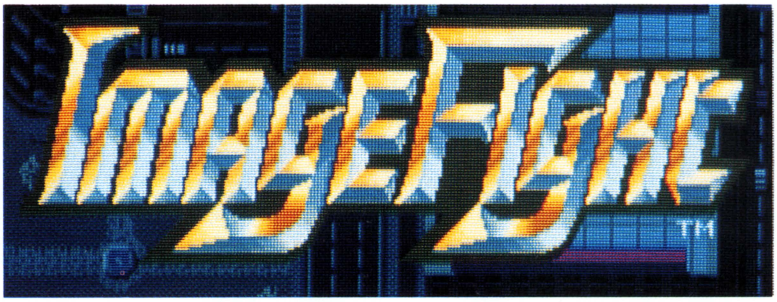

SPIRITS
©1989 Charlie
HAPPY
NEW
YEAR

ARCADE

へっへーい、思いっきり新しくなったんだぜ、
アーケード・コーナー！　あらためてヨロシクな

ショーで大人気！　こいつはやりがいアリだ!!

イメージファイト

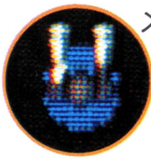




「厳しい訓練を勝ち抜いた者こそォ、実戦で通用するのだァァ！」。パイロットの訓練から実戦までを描いたこのゲーム、今月はさらに詳しく紹介していくことにしたよん。

ポッド
パーツ
スピード

3種の神器を使いこなすのじゃ



メインとなる武器だ。技をマスターせよ

PODS

空中に浮かぶグリーンのターゲットを破壊すると、ポッドあるいはパーツが出てくる。まずはポッドの説明ね。『Rタイプ』の“フォース”に相当するのがこれで、赤と青の2種類がある。

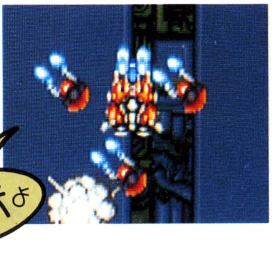
赤は、レバーを入れた方向と反対に向き、16方向への攻撃が可能。複雑な地形や、四方八方からの敵に対して有効だ。

青は前方への固定攻撃。直線方向の敵には絶大な威力を発揮するぞ。

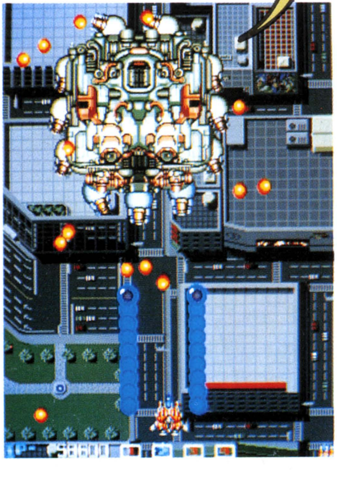
なお、ポッドは左・右・後方に、3体まで装着可能だ。それ以降は、ポッドを取ると3体いっぺんに色が変わる。場所によっては、色をまちがえてハマる恐れのあるところも！



◀前進あるのみイイ!! というときにはこちらがパワーを発揮



▶こっちを使いこなせるかが、このゲームの最大のポイントだよ



◀2つのボタンを一緒に押すと左右のポッドが前方に飛んで、敵をやっつける。これが「ポッドシュート」だ！

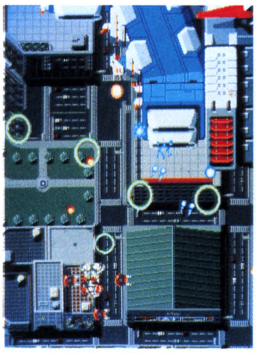
イラスト／中野豪



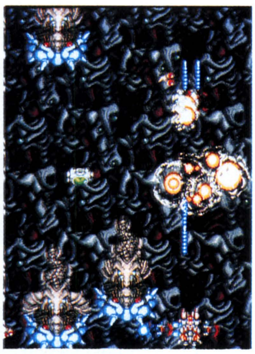
マイシップの攻撃を強力にサポート！ PARTS

これはマイシップの前方にカブトみたいな感じで装着されるアイテム。ショットパワーをいろいろとアップしてくれる。

種類としては、
①ドリルレーザー
②Ｖバルカン
③リングレーザー
④反射ボール
などなど、９種類。これにポッドの攻撃が加われば、パワーは倍増！

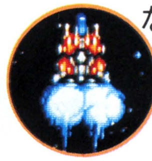


▲オニオンリングが飛ぶわ飛ぶわ。こいつは使える



▲これはレーザーキャノン。おー、強い強い!!

ところでこのパーツだけど、前方バリアの役目も果たしており、１発だけダメージを防いでくれる（防ぐと同時にパーツはトーゼン破壊される）。また、装着中のパーツは破壊されないかぎり他のパーツに換えることはできまへん。適材適所とゆーことで、うまく選択して使えればベストだネ。



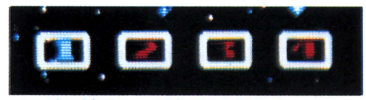
なんとボタン１個で変えられちゃう！ SPEED

そしてもうひとつはスピードだ。

このゲームではスピード変更ボタンで、１速～４速まで調整ができる。

最初は１速からスタート。ボタンを１回押すごとに１つずつＵＰし、４速まで上がってから押すと、１つずつダウンしていく。

高速で抜けなきゃならない場所から低速で慎重に行くべき場所まで、いろいろあるので、うまく慣らして、よ～く使い分けてチョーダイ。



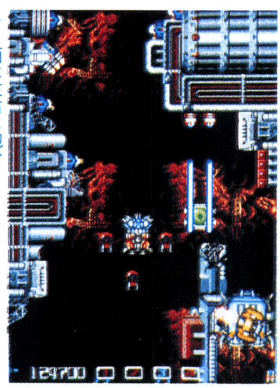
▲１速で慎重に、４速では大胆に！

90％を勝ちとれ！ 実戦へのボーダーライン

さて以上のようなことがわかったところで、ゲームそのものの話に移ろう。

地球上空のシーンから前線基地、そしてグロテスクなシーンへと移り変わる。と、ここまでが５面。

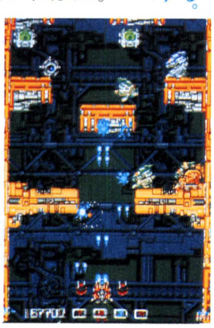
５面までは各ステージ終了ごとに成績パーセンテージが表示され､5面終了時点で平均90％を突破していればOK。実戦面の３エリアへ突入することができる。そうでない場合は恐怖のペナルティ面に行かされてしまうのだああっ！



▶３面は左右に砲台が「これでもか！」というくらいにある。ポッドを活用しよう



◀でかいリングのなかをうまく抜けて…



◀複雑な基地の内部をうまく進め



◀巨大ヘビ「メドゥサ」のそろい踏み

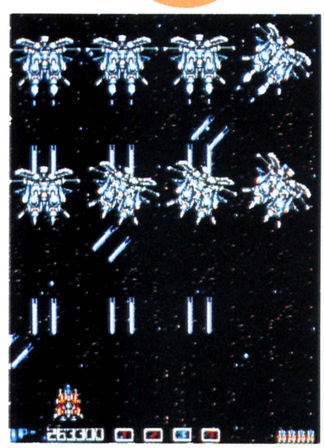


◀あと１面。気を抜くなよっ！



▲５面のボス「ＴＡＲＯ」。中心の目玉をどう攻めるか!?

勝てるか、こんなん……!?



◀始まりからいきなりこれ。レーザー砲のお出迎えときた日にゃ、どこに逃げ場があるのやら……

拓の第一印象



何度も言っているけど、ＡＭショーで人気の高かった作品のひとつに、このゲームがあった。

細密なグラフィックとサウンドもさることながら、とくに高く評価したいのは、そのゲーム性。ポッドを基盤とした各ステージの構成、プレイヤーの挑戦意欲をかりたてる数かずの敵！ そして『Ｒ』に比べると、ちと難易度は高め？

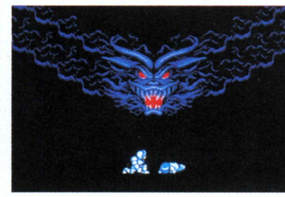
あれから3年……魔物のどよめき再び！

大魔界村

再び活動を始めた魔物たちを倒すため、アーサーは立ちあがった。そう、新たな旅だ。これは魔界からの再挑戦。もはや受けるしか手はない。

前作の終章こそ今回の序章であった……



武器によっていろいろな魔法が使える！



えーとまず、このゲームのいちばんのポイント「魔法」について説明しよう。

アーサーがノーマルの鎧を着た状態で宝箱を開ける（武器で２発）と、なかから黄金のヨロイか、マントのおっさん（魔術師）が出てくるぞ（後者の場合「ふざけんなおやじ〜〜！」と叫びながら殺してあげよう。でないと魔法をかけられ、ダックくんにされてしまうのだーっ！　ギャワワワッ）。

で、この黄金のヨロイこそ、探し求めていた「魔法のヨロイ」なのだーっ！

これを着ると、はっきり言ってスゴイ。何がスゴイかって、武器に応じていろいろな魔法を使うことができちゃうのだ！細かいことは下の欄を見てもらってぇ、やり方をちょいと説明しよう。

まず攻撃ボタンを押しっぱなしにして、画面下のゲージのレベルがいっぱいになるまでじーっと待つ（途中で放すと、すべてパア）。で、ゲージがいっぱいになったところでパッとボタンを放すと「どっかーん」と魔法が炸裂。

しかーし、さすがの魔法のヨロイも敵や敵弾の直撃を食らっては、ＯＵＴ。静止する間合いがあるだけに、使うタイミングも考えにゃならんのね。

武器と魔法の関係は、こうだ



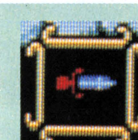
ヤリ

投げると一直線上に飛ぶ、ノーマルな武器。

雷の魔法



▲アーサーの頭上に落雷し、左右にスパーク！かっちょえーっ!!



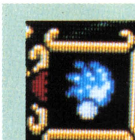
ナイフ

ヤリよりも速く飛び、投げる高さも自在である。

分身の魔法



▲一定時間自分の分身が出現！　写真の赤いキャラがそれだよーん



ナパーム

弧を描いて地面に落ち、炎が燃え広がって周囲を焼く

火球の魔法



▲左右の斜め方向に火球が飛び、敵をやっつけてくれる。ヒトダマではありまへん



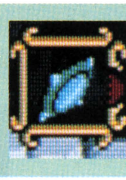
剣

接近戦用の武器だが、ひと振りで他の武器の倍の効力。



大鎌

敵を貫通することができる唯一の武器がコレ。



円盤

ヤリとちがって、地表に沿って飛ぶのが特徴。

雷竜の魔法



▲火球の魔法に似ているが、こちらは、飛んでから戻ってくるのだ

爆烈の魔法



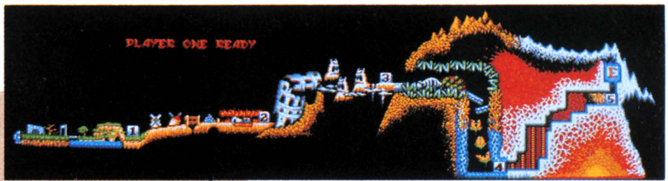
▲「ぼんっ！」と炎が爆発。周囲の敵をやっつける。思わず「ダムドォ！」

鏡の魔法



▲アーサーの前に鏡が発生し、接触した敵を倒す。時間がたったり、敵弾が当ると消える

いざ魔界へ



面数こそひとつ減ってはいるが、難しさは前作をはるかに越えた世界だ。進め進め、魔城の奥深くまで！

1面

前半→罪人たちの怨念こもるギロチン処刑場

後半→暴風雨吹き荒れ、人喰い丘が待つ

かつて多くの罪人たちが、この地で処刑された。不気味な静寂がアーサーにのしかかる。

ワサワサわき出てくる死神、空から襲いかかるハゲタカの追撃をかわし、先へ進もう。２つ目の宝箱にヨロイが入っているぞ。

その先のギロチン地帯では、罪人の怨念で動くギロチンにパチンとやられないように。ハゲタカ軍団は始末せよ。

さて橋を渡ると、暴風雨がアーサーの足を鈍らせる。さらに前方からは、カマイタチが飛んでくるのだ。

ここを抜けて行くと「人喰い丘」にさしかかり、そこでは怪根と豚男がアーサーの行く手に立ちふさがる。ひたすら撃って道を開くしかない。

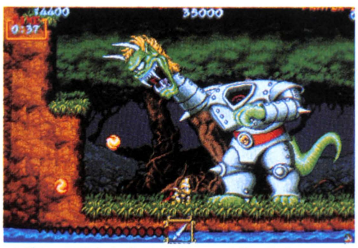
そして！　ここを越えたところに1面のボス「邪神像」が待ち受けている！頭を狙ってひたすら撃ちまくれ。



▲ああっ、その魔法を受けると……！



▲豚男にはひたすら連射で対抗！



▲追いつめられたアーサー。ピンチ！

横だけではない 上と下

前作では左右の攻撃しかできなかったが、今回はなんと、上下にも攻撃ができるのだ。これでより狂暴になった敵の攻撃にも耐えられるというワケ。

上攻撃は、レバー⇧＋攻撃ボタンで。下攻撃は、ジャンプ＋レバー⇩＋攻撃。うまく使いこなせれば、わが前に敵はなしイイイ！



▶ヤリ投げっ！ ベストは45度だ!!（うそ）



▶ナイフを下に連射！ ここでは絶対必要なテクだ

2面 前半→ツリ橋とアリ地獄地帯 後半→人骨の山と火炎の林

前半でハマリそうなのが、アリ地獄地帯。ツリ橋を歩いていると「ぼそっ」と落っこち、アリ地獄にズルズル引きこまれてしまう。こいつは殺せないので、ひたすらのぼり、逃げのびるしかない。

人骨の山では、「レッドアリーマーキング」と因縁の対決だ。上撃ちを有効に使おう。

そして火炎地帯では地面が崩れ、炎のコウモリが襲いかかる。地響きの轟音がなかなかスサマジイぞ。

ボスキャラはケルベロスだあ！



▲アリ地獄の毒牙にかからぬよう、必死で脱出！



▲もはや宿命のライバルとなった「レッドアリーマー」

3面 前半→館に巣喰う魔物たち 後半→魔像の下が命綱だ

前半は、かつて十字軍が活躍して名をはせた、さる男爵の館。いまでは魔物の巣窟である。

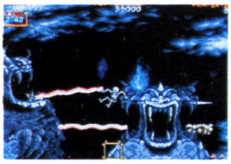
ネチョネチョ迫る鎧泥男、ポカンと口を開けたビホルダーの大群が、イイアジ出している。せり上がる床につぶされるな！

後半は、魔像の口から出される舌と、鎧で固められた足場を渡るシーンだ。これが簡単そうでけっこう難しい。ためらいすぎて魔像にパックリやられないよーにね。

ボスは「ガスト」。目を狙え！



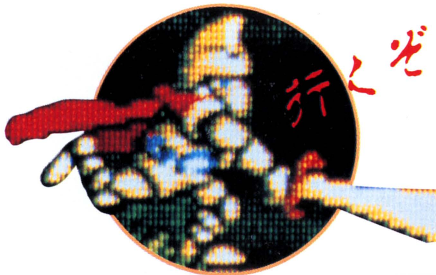
▲鎧泥男はかつての勇者のなれの果てだという

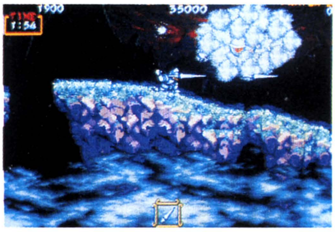


▲舌をうまく乗り継ぐのだ。失敗するとこうなるの図



▲ケルベロスのすばやい動きに気をつけろ





▲こいつの動きはトリッキーだぞ！

4面 前半→襲いかかる異形の生物 後半→氷の斜面→人喰い花?

全体をとおしてグログロムードの面。タワーモンスターなどの異形怪物がぞくぞく登場するなか、氷の斜面を下り、さらにエレベーターで下へ(じつはこれも敵の××なのだあっ)。

ボスキャラを倒すには、あるテクが必要！



▲壁からはい出す不気味なヤツら。囲まれてしまった！　どーする!?



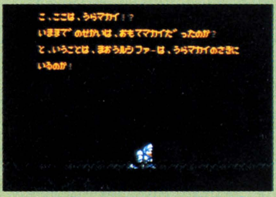
▲氷の斜面からさらに下へ降りる。アーサーが乗っているのは……!!

しっ、しまったあ!!

さて1周クリアして、やったあ！　……と思ったのもつかの間。大天使ミカエルが現われ、「サイコキャノンがなくては魔王は倒せん！」かくして、姫の励ましの声をうけ、アーサーは行く。そしてゲームは2周目へ！

ただでさえ激しかった攻撃がさらに激しくなってアーサーに迫る。果たして勝算はあるか。そして感動のエンディングは。

あとは諸君にお任せ！



▲このゲームの本番は2周目!?

5面

さあいよいよ、魔城の奥へと突入だ。

5面は、上へ上へと登っていく面なのだが、最初からいっきなり「アリーマーキング」が2匹、3匹と待っている。1匹ずつ確実に倒して進もう。豚男の嘔吐攻撃も油断できない。汚いしな。

さらに登りつめて行くと、おおっ、何者かが登場だあっ！そう、あの「大魔王」だ。弱点は上の顔だぞ。まちがえないよーにね。

こうしてガストの大群や、大魔王のツイン攻撃をかわしながら進み、第5のボスを倒すと……＃◎♨↑なのだ！



▲「のみすぎシール」貼るぞ、てめー！



▲大魔王登場！　しかし中ボスなのだ

拓の第一印象



かなり難度の高いゲームだ。何度も試行錯誤を繰り返し、道を開いていくタイプの構成なので、マニア向け的色彩がかなり濃いことは確かだろう。

それでも、CPシステムのすばらしさは十分発揮されているし、各ステージの構成にも深みが出ている。前作が好きだった人なら、ハマってみて、絶対損はないネ。

本格ヘリの操縦感覚を味わえ！

メタルホーク

ナムコの体感ゲーム『メタルホーク』。今回は知って役立つワンポイント必勝法を伝授いたそう！　©ナムコ・御所脇様



▲時間内に勝利ポイント（赤い数字）を稼ぐのだ

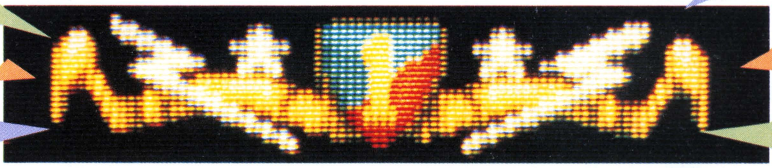
■サイド・フレア・クイック・ストップ

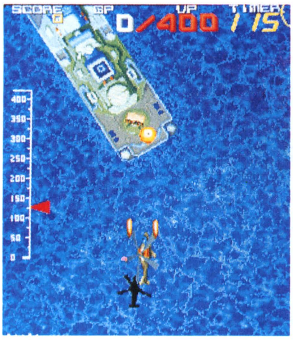
①まず敵を十分に引きつけておき、機体を横に傾ける。
②敵は自機が旋回したものと思い、攻撃をしてくる。こうなると、自機の前方に敵が出てくる形になる。
③そこで自機を上昇させ、相手の後方について撃墜！
——つまりはフェイントなワケですね。

■ウイング・オーバー・アタック

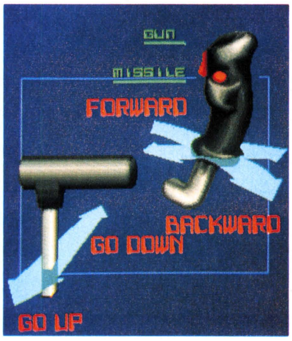
①運動エネルギーを最大限に確保するため、まずコードをあげていく。
②敵より上位を占めるため、急上昇を行う。
③敵機攻撃のために急旋回をして、敵の後方につき、攻撃！
——同じ高さで敵にぶつかってやられる人が多いが、まず、上昇・下降を激しく行うこと。これがわかっていれば、かなりミスは防げるハズだ。
　では諸君の健闘を祈る！

めざせ MARSHAL！

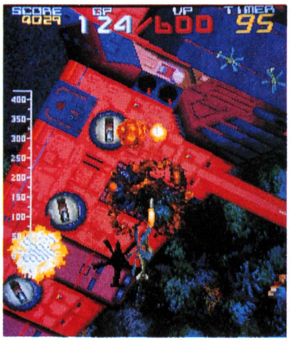




▲敵艦が迫る！　すかさず「目標接近」のボイス。これがなかなかいい



▲これが操作法だ。上昇→下降の使い分けが、このゲームの大きなポイント



▲B－6の大型空中空母ステージ。見ごたえがあるうえにメチャ手ごわい



▲J－9の油田基地。破壊のかぎりを尽くし、敵の燃料に大ダメージを!!

PLAYER'S SPIRIT　読者様サマのスペース

スクランブル！ ハガキ求む!!

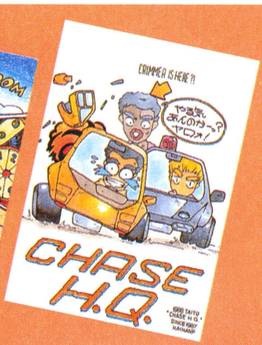
　いやー、ワタシとしたことがとんだ不覚！　コーナーも確立せんことには、まんず話にならんちゃね（どこの言葉だ、おい）。てなワケで、装いも新しくなって、改めて募集のお知らせであります。
①イラスト……好きなゲームに思いをこめて！
②レトロゲーム昔話……オールドゲームの懐かし話を。
③ゲーセン事件簿……笑い、感動、怒りなど話して！
　てなもんで「編集部・アーケード係」までお願いしまーす！　内容によっては個人的にナニか贈るかも!?



▲東京都　はん
シンプルにキマってます



▲埼玉県　A（C）
クルクル回るオーダイン



▲東京都　海軟風
敵車のドライバーが……

X68000

新年号で新装開店のロッパーコーナー。2倍メデタク、'89年もモチロン元気全開!!

デスブリンガー 3Dスクロールで遠近感バッチシ!!



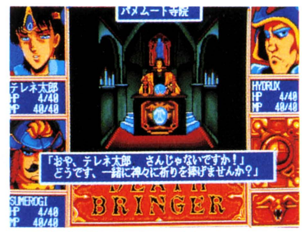
遠近法を使った3D画面で話題になった日本テレネットの新作RPGが×68000でも発売されるぞ



▲はるか東の地より来た中年戦士スメロギ

▼主人公。ソロンの村で傭兵として働く青年



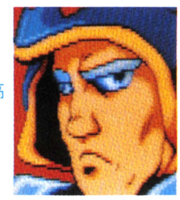


▲建物内部も遠近法を使って奥行きをだしてる



▶武器や盾が買える鍛冶屋。炉の炎がとってもキレイ

▶ナイトの称号をもつ誇り高き戦士ハイドラックス



この質感がたまりません

日本テレネットといえば、懐かしい『ファイナルゾーン』から最新作『エグザイル』まで、絵と音においてははずさないことで有名なソフトハウス。そこがつくるロッパーソフトが、98版と同時開発された超リアルＲＰＧ『デスブリンガー』なのだ。

で、どこが「超」かというと、胃のしたの細長い器官のことね（ははは、ただのジョーク）。ホントは臨場感をとことん追求した３Ｄ画面のこと。

たとえば写真の町並み。建物や壁なんか文句のつけようがない質感だ。スリスリと思わず頬ズリしたい！（編コラ、悪のりすんなッ）

そして、これをじーっと見てると、ホラホラ――遠くからでもキャラが現れるのがわかる。それも距離が近くなるにつれてだんだん大きくなってくるから、遠近感はバッチシ！

この遠近感のおかげで、モンスターのような嫌いなヤツが見えたら、早めに方向を変えることができる。だから戦闘になるのを避けられるんだ。

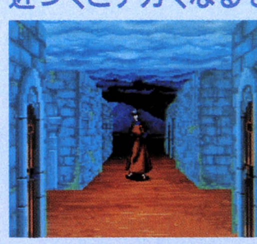
98版よりロッパー版のほうが画面がよりリアルなのはトーゼンだけど、はっきり言って、これはそれ以上のデキ。（異論のある人、ハガキおくれ）

オッと夜だ！



▲移動すると時間がドンドン経過していく

近づくとデカくなるぞ～い



◀街角にひとり立つ姿は女のようだが、よく見えないなぁ



▶近づいてみると……おっと年上か、声かけるのやめよ

日本テレネット☎03-268-1159／9800円



ザ・キング オブ シカゴ

密造酒、JAZZ、女……30年代のシカゴを舞台に、"闇のキング"の座をめぐってギャングが対立。映画のような画面処理が見もののAVG。



シネマウェアがついに日本に上陸!!







暗黒街の次のボスは、このオレだ

シネマウェアとは、美しい画面をふんだんに使い、まるで映画のような、かちっとしたストーリーで進行するゲームのことだ。ゲーム内容は、AVGに一部アクションが入ったものと考えてもらえばいい。もとはアメリカ生まれで、現在、シネマウェア社からシリーズとして6本発売されている。グラフィックが売りのアミガ用のソフトとして有名だね。


▲めざわりなボスを殺れ。車に爆弾を仕掛けろ



これはそのなかの1本。舞台は30年代のシカゴ。アル・カポネが脱税で捕まったところからゲームは始まる。主人公のギャング、ピンキー・キャラハンというのがキミ。大ボス不在のこの街を、あの手この手で自分のものにしようと考えているわけだ。

画面は映画のワンシーンのようにすみずみまで描かれている。喜怒哀楽によってキャラの表情が微妙に変わったり、壁にかかっている小道具にも30年代風のものが使われていて、当時の雰囲気が十二分にかもしだされている。

こんなソフトに出合うと、ロッパーを持っててホントによかったと、素直に喜べるよな。それにセリフのすべてが「吹き出し」で"プレイしている"というより"観ている"という感じで、引きこまれてしまうんだ。

また、途中に入るアクションゲームの難度は低い。そのうえマルチエンディングだから、コンクリートの重りをぶら下げて海へドボン！　とか、母親の泣き顔、電気イスの処刑シーンなど、いくつも用意されていて、あまり考えなくても結構楽しめる1本だネ。


▲ガンを抜いたら、もう迷うな。時間はないぞ



▲ゴッドファーザーを囲んで暗黒街サミット!?

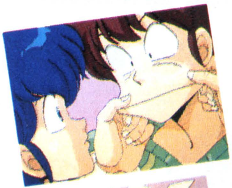




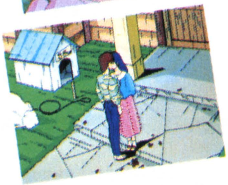
めぞん一刻 完結篇

あの響子さんが話しかけてくるぞ!

お待ちかね、ロッパー版の響子さん。なんと、声つきで登場だ！





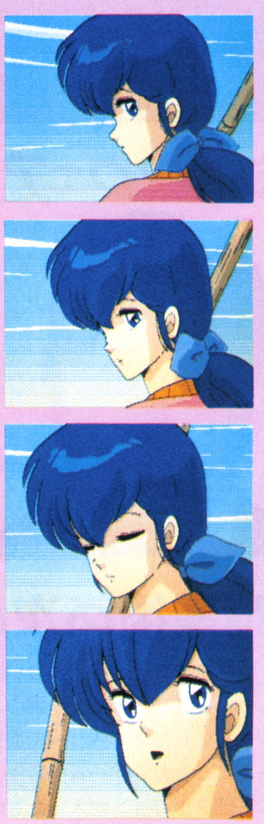


数いる響子さんファンのなかで、ロッパーのユーザーほど幸福な人は、いないんじゃないだろうか。なーんてコトをヒシヒシと感じるほどX68000版の『めぞん一刻 完結篇』はスバラシイ！ なんたって、声優の島本すみさんの声で響子さんがしゃべるってんだから、スゴイじゃないの。それだけじゃない。グラフィックも音楽も、新しくつくり変えられて、ぐーんとパワーアップ！ まあ、ここに紹介した写真を見てちょーだい。16色カラーを使用した響子さんの美しいこと。いまにも話しかけてきそうな……いや、実際に話しかけてくれちゃう前代未聞の響子さんだぞ。さらに、シナリオやオープニングも変更されているとか。こりゃもう買うっきゃない!?



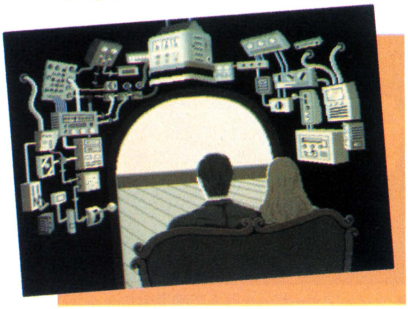
◀この深みのあるグラフィック。ロッパー・ユーザーだけの特権だ

ふり向いて、ほほえみかけて！響子さん



カサブランカに愛を

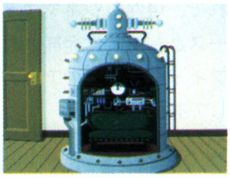
名作ミステリーが、美しく変身!



◀さあ、タイムマシンに乗りこんで時間の旅に出発進行だい！

おなじみシンキングラビット提供の、ちょっぴり大人のミステリー。ロッパー版は、なんとBGMつきのデラックス版だぞ。もちろんグラフィックにも注目！ だよ。

このゲーム、タイムマシンを使って時間を旅するお話なんだけど、時代をさかのぼるたびにカラー画面から、セピアへ、モノクロへと色が変わって、ぐっとムードが盛りあがるしかけなんだ。他の機種はモノクロだけだったから、ロッパーだけの"お楽しみ"ってワケだぞ。コマンドは、入力方式。でも、ファンクションキーに必要な動詞がすべて入ってるから、だんぜんプレイしやすいよ！

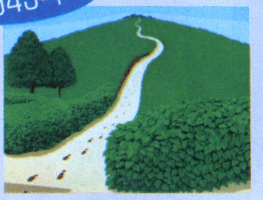


▲これがウワサのタイムマシン。過去にもどって謎を解け!

ほかには、他機種のユーザーから集めたアンケートを参考に、いくつかのポイントを改良。より完成度の高いゲームに仕上げてあるとか。なかなか楽しみだね。

時の流れを、色の移り変わりで表現

1945年

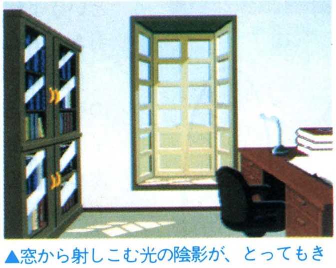


▲鮮やかな緑が目にしみる。ゲームは、この1945年からスタート

1885年



▲時をさかのぼって60年前。モノクロの画面に時代の流を感じるのだ



▲窓から射しこむ光の陰影が、とってもきれい。味のあるグラフィックだね

●めぞん一刻完結篇／マイクロキャビン☎0593-51-6482／9800円●カサブランカに愛を／シンキングラビット☎0797-73-3113／7800円●マーダークラブDX／リバーヒルソフト☎092-771-0328／7800円●ウィングスオブフューリー／ブローダーバンドジャパン☎03-341-1131／価格未定(発売'89年予定)●ソフトでハードな物語Ⅱ／システムサコム☎03-635-7609／7800円(予価)



▲タイトル画面からしてハードボイルドだね

マーダークラブDX

J.B.の初仕事、ロッパーに登場

さて、これもまた話題をよんだ傑作ミステリー。そう、あの名刑事J.B.ハロルドがデビューを飾った『殺人倶楽部』のロッパー版なのだ。音楽、グラフィックともに力が入ってるぞ。





▶なかなかムードのある絵だ。さすがロッパー版。ひと味ちがうぞ

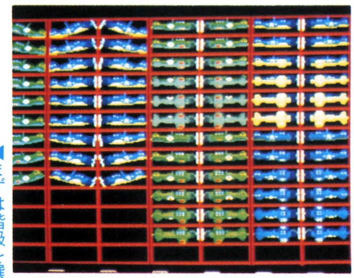
ウィングス オブ フューリー

あこがれのゼロ戦が思いのままにあやつれる!

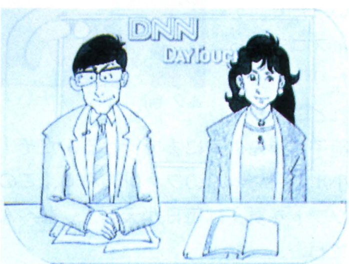
時は第2次世界大戦。キミは日本軍のパイロットとして米軍機撃墜に命をかけている。まるでラジコンみたいな操作感でゼロ戦をあやつるおもしろさ。リアルなアニメーションが、キミを夢中にさせるぞ。敵戦闘機とドッグファイトしながら敵戦艦を攻撃だ！



◀まずは階級を選択（画面写真2点とも開発中のもの）



▲戦闘パターンも、いろいろ選べるぞ!!

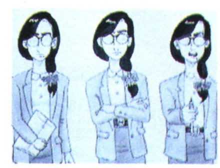


▲たいへんだッ。ソフトハウスの倒産があいついでんだって。この先、どーなるの？

ソフトでハードな物語 II

ソフトハウスの苦しさ、楽しさを体験しよう!

「あのゲームはクソだ」「このゲームはゴミだ」と、言いたい放題のキミ。たまにはつくる側の苦しみも知りなさい。と、ゆーワケで、業界の隠された真実にせまる(?)シリーズ第2弾!! 再び。コンプのスタッフも登場!?



▲新キャラ石田恵理の困った、怒った、イロイロ表情

X1シリーズの最新機「X1turboZ III」

従来シリーズとの互換性を維持しながらAVまわりを強化

パソコンテレビX1turboシリーズの最新機X1turboZ IIIが発売された。もちろん、従来のX1turboシリーズと互換性があり、いままでのソフトもそのまま使える。X1turboZ IIIの特徴は、AVまわりが強いこと。拡張BASICとして搭載されたZ-BASICを見ると、それがよくわかる。4096色グラフィックスをはじめ、カラー画像のデジタイズ機能やクロマキー合成機能などをサポートしている。AVこだわり派にはこたえられない魅力だね。

まず4096色のカラーグラフィック機能。単に4096色が使えるだけではない。



▲本体「CZ－888C」は169800円

◀ディスプレイテレビ「CZ-860D」(99800円)も同時に発売

4096色を使って描いたグラフィック画像を、スーパーインポーズでテレビやビデオの画像に重ね合わせて、これをビデオに録画することができるのだ。付属機器はいっさい不要。逆に、テレビやビデオのカラー画像を取りこむことも簡単。カラーデジタイズ機能と呼ばれるもので、X1turboZ IIIはふつうの取りこみのほかに、モザイクや、反転取りこみのワザも使える。クロマキー機能は、テレビなどの画像の指定した部分にX1turboZ IIIで作った画像をはめこみ、表示する機能だ。FM音源をステレオで8音、プリセット音は200音色が標準装備とされ、サウンド機能もなかなかのものだ。

PC ENGINE

メガドライブのおかげで、チョットかすんだ
PCエンジンが、強力オプションで反撃開始!?

CD-ROM²システム発売

CDソフト情報

12月4日に発売が決定した、PCエンジン期待のオプション、CD-ROMシステム(愛称ロム・ロム)用のソフトに注目!!





No・Ri・Ko

もしもキミが、小川範子ちゃんとデートできたら……!? そんな夢をかなえちゃおう!

ふとしたきっかけで……

ある日キミが拾った定期券が、じつは範子ちゃんのものだった! それがきっかけでデートできちゃったら!? そんな夢を実現しちゃうのが、このCDソフト『No・Ri・Ko』なんだ! この『No・Ri・Ko』が普通のゲームとちがう点は、範子ちゃんとのデート気分がスッゴク味わえることなんだ。範子ちゃんと食事をしたり、洋服屋さんにいったり、ディスコで踊ったり……。それどころか、範子ちゃんの家にまで行けるんだぞ! 小川範子ちゃんのファンのキミ、このソフトを買えば毎日が天国! な〜んてね。



▲タイトル画面。かわい!

範子ちゃんと毎日デートできるんだ!



▲範子ちゃんがクイズを出してくれるんだ



▲範子ちゃんの家で雨やどり。ラッキー!



▼もちろんよろこんで教えてあげちゃう!


◀キミの操作で彼女が踊るんだ



◀こ、この人は……そりゃ「のりこ」ちがいだよー!

範子ちゃんとアッチ向いてホイ!

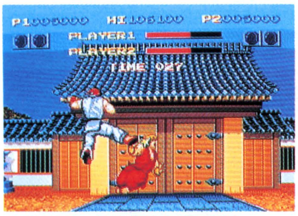


▲こんなふうに範子ちゃんと遊べちゃうんだ

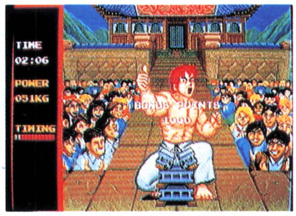
ファイティングストリート

本格派の格闘技アクションゲーム登場

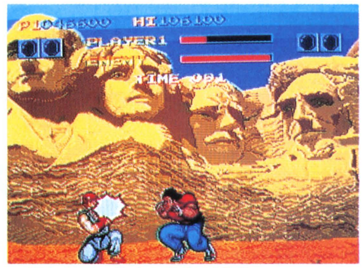
この『ファイティングストリート』はアーケードゲーム『ストリートファイター』から移植された格闘技アクションだ。日本・アメリカ・中国・イギリス・タイの5カ国の選手たちと3本勝負をし、勝ち抜いていかなきゃならない。操作は方向キーとI、IIボタンの組み合せで、高度なワザをくり出すことができるんだ。VS(2人プレイ)モードもついているよ。



▲VSモードは盛りあがるぞ！



▲ボーナスステージもあるんだ



▲舞台はアメリカの有名な場所

天外魔境

CDソフトの性能をフルに使ったゲーム！

CD-ROMの大容量をいかしたRPGの登場だ。主人公の少年ジライアは、鬼の血をひくガマ族の少年。彼は盗賊だが、困っている人を助ける義賊だ。宇都宮城のタマモ御前や米沢城の仁木弾正などとの戦いによって、ジライアは成長した。そしてついにこのジパング国を支配する巨大な影に立ち向かうのだ。百数十ものモンスターが登場するだけでなく、キャラクターがCDに録音されたリアルな音声でしゃべる超大作RPGだ。



▲グラフィックも天下一品だね



▲合成音声じゃないぞ。本物の声だ

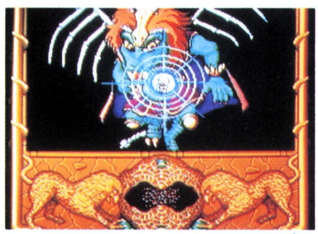


▲戦闘シーンのアニメーションも見ものだ

ビックリマン大事界

ビックリマンのデータベース

『ビックリマン大事界』はゲームじゃなくて、データベース。ビックリマンシールの第1弾〜13弾までの、全部で499種もあるシールに関する資料集なんだ。ビックリマン世界の歴史をテレビアニメそのままに再現してくれるイベントなども含まれている。生の声による解説、高音質のBGM（CDだからトーゼン）など、CDソフトはゲーム以外のジャンルでも大いに発展しそうだね。


▲クイズに正解するとヘッドキャラが‥‥



▲「イベント」も迫力たっぷりだ

これがCD-ROM²(ロム・ロム)システムだ！

CD-ROM² システムとは、PC エンジン専用のCD-ROM プレイヤー（CDR-30）と、インターフェースユニット（IFU-30）の総称だ。CD-ROM は、みんなもよく知っている音楽再生用のCD を、コンピュータの外部記憶装置として使うシステムなんだ。広辞苑20冊分の情報量を1枚に記録することができるというから、オドロキ！パソコンだと高価な最先端メカが、PC エンジンにオプションとして登場したっていうのは、ほんとうに画期的なことだね。

このCD-ROM システムを接続すると、大容量のCD ソフトが楽しめるほか、バックアップ機能もついているから、RPG なんかにはもってこいだね。また、音楽再生用にも使えるそうだ。くわしいことはハードパックページを読んでおくれ！



※上記のソフトに関する問い合わせは、ハドソンソフト☎03-260-4622へ

CDソフトだけじゃない、まだまだあるゾ！

人気のゲーム・期待のゲーム

PCエンジンの魅力は、CDソフトだけじゃない！ 従来のロムカードだって、実力は十分。期待のゲームがあるぞ!!

ドラゴンスピリット

ブルードラゴンよ、アリーシャ姫を救え！

よみがえった魔神ザウエルにさらわれたミッドガルド王国のアリーシャ姫。国境守備隊長アムルは、姫を救い出すように太陽神アーリアの命を受け、自らブルードラゴンに姿を変え、ザウエル打倒の旅に出た……。

敵キャラとして登場することが多かったドラゴンが、マイキャラで活躍する。ユニークなシューティングゲームとしてアーケードでバツグンの人気を誇る『ドラゴンスピリット』がＰＣエンジンに移植された。行く手をさえぎる敵をファイアーで倒し、ブルードラゴンは突き進む。青い卵を取ると首が増えてパワーアップする。グラフィック・ＢＧＭもいいよ。

Ⓒ(株)ナムコ／5500円



▲青い卵をとって、強力なデュアルヘッドになったぞ！



▲３面の巨大なツタには苦戦する



▲５面の動く洞窟には注意が必要だ！



▲５面の大ボス、ペーレントスパイダー

MEGA DRIVE

衝撃のデビューから１カ月あまり。その実力を誇示するメガドライブ専用ソフト第2弾がついに登場だ！



ファンタシースターII



▲オープニングもかなり凝ったものだよ



▲メンバーは自らキミの元にやって来るんだ

スムーススクロールする３Ｄダンジョンで、ＲＰＧの常識をみごとなまでにくつがえした名作『ファンタシースター』の続編が、メガドライブ専用ソフトとして登場する。今度の冒険は、長い時の流れのなかに隠されたアルゴル太陽系の秘密を探ることが目的だ。そう、かつてアリサが戦った、あの惑星が舞台となっているんだ。もちろん前作を知らなくても、まったく同じようにプレイできる。心配いらないよ。

さて、今回の取材では、注目のダンジョンの部分が未完成だったため、前作をプレイしたキミには、あまり差がないように見えるかもしれないね。だけどダンジョンには、「かなり凝った表現方法を使うつもりだ」と、セガの人の心強いひと言があったことを報告しておこう。

STORY

アリサたちの戦いから、早くも1000年の時空が過ぎ去っていた。アルゴル太陽系は巨大コンピュータの管理のもとに、かつての砂漠は緑地化され、ひとびとは各惑星に移り住んだ。しかし最近になって、不気味な生命体がひとびとを襲うようになりだしたのである！ 長い平和によって恐怖を忘れていたひとびとは、パニック状態へと陥り、事態は深刻さを増すばかりだった。そんなある日、エージェントであるキミに、未確認生命体を調査するよう命令がくだった。

 ⒸSEGA／価格未定

ビジランテ

ニューヨークが舞台のアクションだ


◀STAGE2はスクラップ置き場


◀ボカ！ あー、いかにもイタそー

舞台は1988年のニューヨーク。悪の組織ローグス団にさらわれたマドンナを救うため、ビジランテは、たったひとりで敵地に乗りこむのだった。ナイフ、鎖、ピストルを手に襲いかかる敵に対して、彼の武器はヌンチャクだけだ。そしてゲームは全5ステージの横スクロールアクション。背景のグラフィックは、ニューヨークの裏町の雰囲気がたっぷりだ。



▲大都会の裏側は、暴力が渦巻く世界

／6300円

スペースハリアー

いよいよ発売せまるエンジン版スペハリ


◀コイツを初めて見たときは、驚いた！


◀ヤな動きでせまるイヤな敵だね

いまさら紹介するまでもないぐらいメジャーなゲームになった『スペースハリアー』。3Dタイプのシューティングとして、ゲーム史に残る名作だね。どこまでアーケードに近づけることができるかがこの『スペハリ』の評価のポイント。PCエンジン版はグラフィック・BGM・キャラの動き……すべての面で十分なレベルに達している。PCエンジンの実力を発揮し、NECアベニューから発売！


▲デカキャラの動きもなかなかのもの

街


▲昔は……ということは、いまはちがうってこと？

パーティは全部で4人。8人いるメンバーから必要なキャラを選ぶ。必要に応じて街で再編成することもできるようになっている。

平原


▲緑の草原だと安心していてはいけない

同じ惑星だから、地上の様子などは基本的には同じ。ただしコンピュータの管理で気候が変えてあるため、緑が多くなっている。

戦闘


▲勝てるか？ 全員のＨＰをみて作戦を立てよう

いっそうのビジュアル処理が施されて、キャラクターが敵にちゃんと向かっていって攻撃するようになった。敵の動きもリアルなものだ。

おそ松くん

はちゃめちゃ劇場

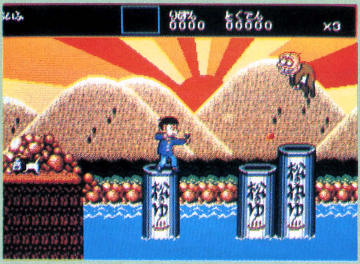
一転してこっちは、ギャグ感覚満載のアクションゲーム。

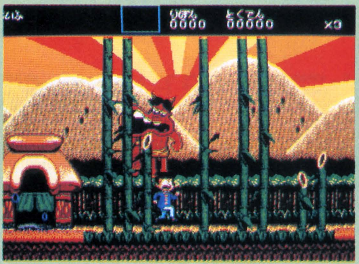
キザなイヤミは街中の嫌われ者。おそ松くん兄弟はいつかやっつけてやろうとチャンスを狙っていたんだ。そんなある日、イヤミがトト子ちゃんをいじめているところを発見。いまだ！ パッと飛びかかっていったのはいいものの、おそ松くん以外の兄弟はイヤミに捕まっちゃった。急いでイヤミを追いかけ始めたおそ松くんの目の前に突然、不思議なドアが出現した！ ドアに飛びこんだおそ松くんの前には、不思議な世界が開けていた……。

というような、不思議な空間を舞台に、おそ松くんが大活躍するぞ！


▲デモ画面でも
おなじみのキャラクターが大暴れ！


▲おそ松くんの最初の武器はパチンコだけ


▲どこにでも現れ、邪魔をするちび太


▲じつはココ、桃太郎の世界なんだよね

／5500円


お待たせしました。
マルカツ
勝PCエンジン
創刊号
定価350yen
好評発売中
(毎月30日発売です。)
CD-ROM
ソフト
ハード
全情報
独占
取材
範子がNo・Ri・Koに挑戦!
ファイティングストリートほか
特別2大付録
ドラゴンスピリット完攻略本
6面までの完全攻略
MAP付
保存版
全ソフトカタログ
ウラワザ&攻略ポイント完全収録
3大
読者参加企画
30万人でビンゴ!
P-TYPEアイデア募集
MAIL RPG 水晶の王者
HOW TO WIN
ビジランテ
スペースハリアー
NEW SOFT
ソンソンII ダンジョン・エクスプローラー
お助けガイド 定吉七番
SLG講座 ガイアの紋章



COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK
© COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989
国実百合
Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Mitsuru Eino
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]
Coordinated by Masaaki Tsukada
Costume by Honey House
Yuri.
Kuni
zane



全国ソフトハウスのご好意による

各社オリジナルテレカ

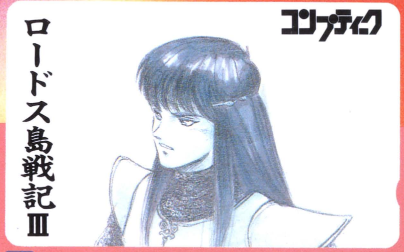
お年玉大放出!!

コンプティーク創刊5周年記念

お囃子が場内に鳴りひびきまして、次なる演しものは、全国ソフトハウスの皆々様の絶大なるご好意による『各社オリジナルテレカ㊮お年玉大放出！』であります。ズラーリと並びましたるテレカの面々をトクとご覧のうえで、コレゾ！ の一枚を選んでね。



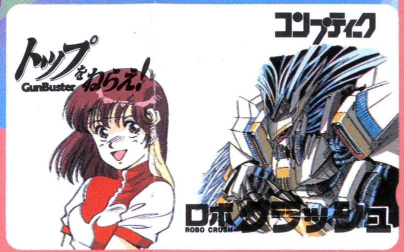
D コンプ特製付録ファイルカバー。2000名に。



A 本誌ダントツ人気『ロードス島戦記』50名



B 新春新連載、冒険巨編『パンゲア』50名



C 超人気、『ロボクラッシュ・トップ』50名



3点1組 1名

7 ウインキーソフトより富士通南野陽子ちゃん



1 T&Eソフトから、ハイドライド3、10名



2 日本ファルコムから、ザナドゥ、10名



3 ブレイングレイから、抜忍伝説、3名



4 光栄から、歴史物シリーズ5名



5 コナミより、沙羅曼蛇、1名



6 ブラザー工業タケル事務所から、マデリーン5名



イラスト 大森康博



8 リバーヒルソフトよりマン・レク2名



9 ポニーキャニオンよりサイトロン5名



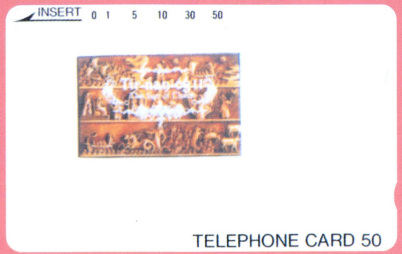
10 ポニーよりギャラクシーフォース5名



11 B.P.S.よりブラックオニキス2名



12 ハミングバードよりファイアーボール2名



13 システムソフトよりティルナノーグII 1名



14 日本ファルコムよりソーサリアン10名



15 日本ファルコムよりイースII 10名



16 ブレイングレイよりラスト・ハルマゲドン2名



17 コナミよりサラマンダー1名



18 工画堂スタジオよりドラゴン10名



19 ナツメより三つ目がとおる3名



20 アートディンクより自社オリジナル5名



21 ジャストより天使たちの午後II 5名



22 日本テレネットより自社オリジナル10名



23 スタークラフトよりマイト&マジック2名



24 コンプ片っP！ よりオレンジカード1名



25 コンプ隠しヒサキより月刊化記念1名

応募方法 この5周年プレゼントと各社テレカは、本誌とじ込みのアンケートハガキに答えてくれた方の中から抽選します。それぞれ所定の欄に品物の番号を明記して送ってくださいね。

●雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合かあります。

New

新・アイドル・データバンク

IDOL DATA BANK

国実百合

KUNIZANE YURI

IDB006



PART1は国実百合ちゃんの登場だ。百合ちゃんは88年の7月号以来2度目の登場なんだ。新曲の『友だち以上』でがんばる百合ちゃん。2年目の活躍が期待できそうだねっ!

●IDB No.とは?

「新・アイドルデータバンク」では、登場してくれたアイドルに出席番号をつけています。今までに登場してくれたアイドルはP288〜289で近況&今年の抱負を紹介しているよ。

50号記念

IDOL DATA BANK SPECIAL

コンプティークも今月で50号。これを記念して、いままで登場してくれたアイドルの全データをチェック! コンプティークアイドルの総決算! なのだ。

コンプティークアイドル史

❶データバンク

今まで登場してくれた、53人のデータを完全チェック。これが平均的アイドル像だ。

❷表紙のアイドル

コンプティークの表紙すべてを一挙公開。また思い出に残る表紙をクローズUP!

❸1989年の抱負

IDB No.を持っているアイドル17組に89年の抱負を語ってもらったぞ。



IDOL DATA BANK
PART1♡IDB006

国実百合

この1年で、性格が強くなりました!



ちょっとオトナっぽくなった百合の新曲『友だち以上』はとにかく"ダーン!"って一歩前へ出るような歌です。

百合ちゃんの第4弾シングルは、12月10日に発売される『友だち以上』だよ。この曲は今までの百合ちゃんの曲とは全然タイプが違った、ちょっとアップテンポの作品なんだ。

「そんなに激しい感じじゃないんですけど、歌う時にも“ダーン!”って前に踏み出すみたいな、そういう歌です。詞のほうは、やっぱり片想いの世界です。私の曲って、片想いとか、ふられちゃう話が多いんですよね」

そう言えば、前作の『秋色の街』は、ふられた女の子が立ち直るって内容だったね…。

「また片想いでしょ。なんか、自分でもかわいそうになってきますね(笑)」

B面の『さよならLonely』は、百合ちゃんの今までどおりの曲調になっている。

「両方とも気に入ってます。できれば、両A面にしたいぐらいですね」

遊びに行くだけなら大学ってステキだな

この秋、百合ちゃんは全国の大学をまわって、学園祭に出演していたんだよね。

「学園祭っているのは、お祭り騒ぎですからね。とにかく明るく元気に、いっしょになって楽しめればいい、と思ってましたから」

という百合ちゃんの希望どおり、どこの会

DISCOGRAPHY



SUMMER IN BLUE

◀ファーストアルバムの『SUMMER IN BLUE』。全部で10曲収録されている。昭和63年7月21日発売。夏のリゾート地で聴きたいようなさわやかな曲がいっぱい。



←青い制服

◀記念すべき百合ちゃんのデビュー曲だ。昭和63年3月16日発売。作詞/麻生麗二、作・編曲/林 哲司。B面『さよならのスクールリング』



←ボーイフレンド

◀セカンドシングルの『ボーイフレンド』は初夏のさわやかなイメージの曲。6月21日発売。作詞/麻生麗二、作・編曲/林 哲司。B面『最後の優しい夏』



←秋色の街

◀3rdシングルの『秋色の街』は1st、2ndにくらべるとおとなしい感じの曲。9月28日発売。作詞/田口 俊、作・編曲/林 哲司。B面『MORNING BIRD』

INFORMATION

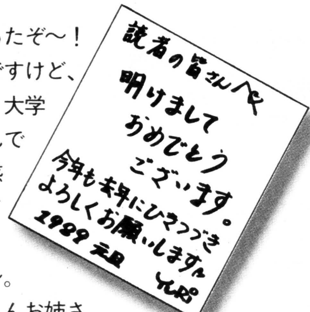
《レコード》4枚目のシングル『友だち以上』が12月10日に発売になるぞ。

《ファンテレホン》百合ちゃんの最新情報が聴ける『ワイワイホットライン』。電話番号は東京03(427)1421、名古屋052(561)1155、大阪06(243)9211、広島082(211)1230だ。

《FC》百合ちゃんのFCに入会希望の人は☎03(797)0660 "SWEET SHOP Y・K"まで問い合せてみてね。



場も盛りあがって、大成功だったぞ〜！
「春にも３カ所だけ行ったんですけど、その時も楽しかったですね〜。大学のキャンパスって、憧れてるんですよ、私。勉強しに行くって感じじゃなくて、遊びに行くって感じがするでしょ?!（笑）」
受験生が聞いたら泣くかな〜。
「みんな私より年上で、お兄さんお姉さんばっかりだから、とってもうれしかったです。あったかいなあって気がしましたね」



見られてると足ってキレイになるでしょ

87年10月の“THE AUDITION”から、もう１年以上も過ぎちゃったけど、この１年で百合ちゃんは何がいちばん変わったのかな？
「自分でも、ずいぶん強くなったな〜って思いますね。たとえば、イヤなことがあっても、あんまり気にしないようにしてるんです。完全に割り切るのはムリだけど、イジイジしないようには心がけてますね」
もうひとつ、ミニスカートをはくのに慣れてきたのも、大きな変化のひとつだとか。
「私、東京に出てくるまでは長いスカートばっかりだったんですよ。足を出すのがイヤだったんだけど……。でも、みんなに見られてるとキレイになるって言うでしょ?!　まだキレイになってるとは思えないけど(笑)」
そう言う百合ちゃん、89年はますますキレイになって、歌のほうでもがんばれそうだ。
「どんな曲でも歌えるような歌手を目標にがんばります！」



撮影／岩瀬陽一・スタイリスト／藤野笛羽（VOICE）
ヘアメイク／営野　充・本文／超合金企画

PRESENT

ボイスメモ　1名様



サイン色紙　9名様



今月のプレゼントは百合ちゃんからの声のメッセージの入ったボイスメモ。サイン色紙の方は９名に。本誌とじこみハガキに希望の賞品を書いて応募してね。メ切は１月６日だよ。

iDOL Data Bank　百合ちゃんの情報は、このデータバンクでばっちりさ

本　名	国実百合（くにざね・ゆり）
ニックネーム	アラララちゃん
生年月日	昭和45年12月19日
星　座	いて座
血液型	O型
出身地	高知県高知市
サイズ	身長155cm、体重45kg、バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ86cm、足の大きさ23cm
出身校	堀越学園高等部在学中
趣　味	お菓子作り、テニス
特　技	テニス
歌手デビューはいつ？	昭和63年３月16日
ディスコグラフィ	★シングル『青い制服』('88.3.16) 『ボーイフレンド』('88.6.21) 『秋色の街』('88.9.28) 『友だち以上』('88.12.10) ★アルバム『SUMMER IN BLUE』('88.7.21)
ＴＶドラマ出演歴	なし
ＣＭ出演歴	DENON『RD-X』
どんな性格	のんびりしてるけど、負けず嫌いかな
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	下半身
好きなファッション	カジュアルっぽいのがスキ
好きなスポーツ	テニス
好きな動物	ネコ
きらいな動物	ヘビとかカエル
好きな音楽	バラードっぽいもの
好きなアーティスト	松田聖子さん
好きな食べ物	甘いもの
好きな色	白、赤、黒
好きな絵	かわいい風景画
好きな場所	明るくて、楽しい所
尊敬する人	両親
理想の男の子	性格がよくて、やさしくて、たよれる人
きらいな男の子	性格がわるくて、不潔な人
よくみるＴＶ	歌番組
好きな映画	Ｅ・Ｔ
旅行したい国	ヨーロッパ
占いを信じる？	いい時だけ信じます
初恋はいつ？	まだわかりません
いちばん大切にしている物は？	自分です
愛読書	non no、オリーブ
ライバルは誰？	自分自身です
弾ける楽器	トライアングル、笛、ピアノを少し
欲しい物	歌唱力！　洋服も欲しいです
キスの経験	ないです
チカンにあったことは？	あります！
結婚は何歳でしたい？	結婚しなくてもいいです
コンピュータをどう思う？	すごいと思う

コンプティークアイドル史

①データバンク

アイドルデータバンクに登場してくれたアイドルは、なんと42組53人！　今までに蓄積された膨大なデータを徹底的に分析！　多数値、平均値、計算!?　等の手法によって、コンプティークの標準的アイドル像にせまって見たゾ。

アイドルデータの分析方法の説明！

まず、右のデータの説明をしよう。

これは基本的には、アイドルたちの答えで一番多かったものを提示してある。答えの右側に［何人］と書いてあるのが、答えてくれた人数だ。

［平均］と書いてあるのは、データを数値に変えて平均をとったものだ。ディスコグラフィ、ＴＶドラマ出演歴、ＣＭ出演歴データの数値は、アイドルデータバンクに登場する時点での平均をとってある。

本名や生年月日、さらにはデビュー日まで書いてあるのに驚いた人もいると思うが、その方法を説明しよう。

本名（芸名と本名が同じアイドルは31人いるので、本名＝芸名と考えている）は、アイドルの名前を構成している文字はどの文字が多く使われているかで調べてみた。そして、上位３位までの文字を組み合わせて作ったのが『藤田美子』というワケ。ちなみに①子…24人。②美…12人。③藤、田…８人という結果だった。女の子の名前の必須パーツ？　というべき、『子』と『美』はやっぱり入ってるんだね。

［計算］と書いてある項目はもっと変な？分析をしている。生まれた日が多かったのは26日で６人いる。生まれた月は10月で７人だった。生まれた年は46年と45年が同数で10人だったのだ。そこで、デビューした年についても併せて分析してみると、62年に13人がデビューしている。デビュー時の年齢で多かったのは16歳で12人いる。生年月日はこうして計算してみた。歌手デビューの日の計算方法も同様である。

一番多かったのは右のデータを見てもらうことにして、特筆すべきことを見ていこうと思う。

アイドルの一面、女のコの一面とは

各項目の上位にランクされた答えを分析してみて、「アイドルらしいな」と感じた項目を列記していってみよう。

まずは出身校。①堀越学園…10人、②日ノ出女子学園…３人と続いている。

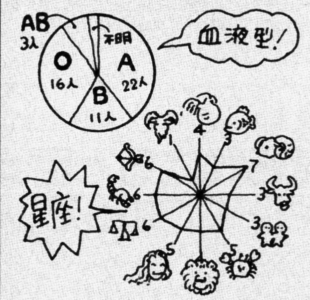
趣味では、①ショッピング…６人、音楽鑑賞・読書…４人と、時間がなくてもできることがランクインしている。

性格は、①明るい…16人、②負けず嫌い…６人と、アイドルの条件にピッタリの結果が出た！

よく見るＴＶ番組、①ドラマ…27人、②歌番組…14人。いちばん大切にしてる物、①友達・ファン…11人。というところもアイドルらしいと言えるんじゃないかな。

反対に普通の女の子としての面が表れているのが、占いを信じる？、愛読書、欲しい物の項目。愛読書、②オリーブ…５人となっている。オリーブ少女は占い好きと言われるが、48人もがある程度は占いを信じているのだね。欲しいものでは洋服がトップ。こんな面は普通の女のコと変わらないね。

血液型と星座分布



血液型は、日本人の平均とほぼ一致する結果となった。星座では、おひつじ座が多く７人、てんびん座、さそり座、いて座が各６名。そして、さそり座Ａ型のアイドルは井森美幸・八木さおり・ERIKA・磯崎亜紀子の４人と一番多い組み合わせだったのです。

いちばん標準的なアイドルは誰だ?!

てな感じで分析に分析を重ねて、コンプティークアイドルデータバンクの標準的アイドルは誰かを探ってみた！右に掲げたデータと一致する一項目を１点とし、53人の集計をとってみると……ジャジャーン。①仁藤優子…29点、②伊藤美紀…27点、ということでアイドルデータバンク標準アイドルは仁藤優子ちゃんに決定！

キミ達もがんばっていろんな角度から分析してみてもらいたい。これが、パソコンでデータ管理をする醍醐味でもあるのだから、ネッ！

アイドルはフルーツが大好き

❶フルーツ………19人
❷肉料理…………14人
❸ラーメン………5人
❸アイス…………5人
❸ケーキ類………5人

一番好きな食べものはフルーツ。これはダイエットのせいか？　また美味しい店を知っているコも多い。

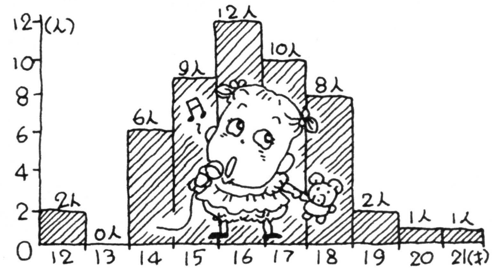


iDOL Data Bank

これが今まで登場したアイドルのデータの分析結果だ！

本名	藤田美子（ふじた・みこ）	［統計］
ニックネーム	みこ	
生年月日	昭和46年10月26日	［計算］
星座	さそり座	［6人］
血液型	A型	［22人］
出身地	東京都	［17人］
サイズ	身長157cm、体重43kg、バスト79cm、ウエスト58cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm	［平均］
出身校	堀越学園高等部	［10人］
趣味	ショッピング	［6人］
特技	書道、テニス	［4人、4人］
歌手デビューはいつ？	昭和62年5月21日	［計算］
ディスコグラフィ	★シングル…2枚（デビュー曲『レースのライン』）［平均］ ★アルバム…1枚	［統計］ ［平均］
TVドラマ出演歴	2本	［平均］
CM出演歴	2本	［平均］
どんな性格	明るい	［16人］
自分の体で好きな所	目	［18人］
自分の体できらいな所	足	［12人］
ファッション	ボーイッシュなもの	［5人］
好きなスポーツ	バスケットボール	［14人］
好きな動物	犬	［34人］
きらいな動物	特になし	［14人］
好きな音楽	ニューミュージック	［12人］
好きなアーティスト	松田聖子	［8人］
好きな食べ物	フルーツ	［19人］
好きな色	白、黒	［39人、34人］
好きな絵	風景画	［10人］
好きな場所	海	［14人］
尊敬する人	両親	［27人］
理想の男の子	やさしい人	［16人］
きらいな男の子	不潔な人	［19人］
よくみるTV	ドラマ	［27人］
好きな映画	『スタンドバイ・ミー』、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』	［5人、5人］
旅行したい国	ニューヨーク	［7人］
占いを信じる？	信じます	［48人］
初恋はいつ？	幼稚園のとき	［13人］
いちばん大切にしている物は？	友達、ファン	［11人、11人］
愛読書	『別冊マーガレット』	［8人］
ライバルは誰？	自分自身	［19人］
弾ける楽器	ピアノ	［25人］
欲しい物	洋服	［12人］
キスの経験	ないです	［26人］
チカンにあったことは？	あります	［36人］
結婚は何歳でしたい？	23歳	［19人］
コンピュータをどう思う？	わかんないです	［7人］

アイドルのデビューは何歳が多い？



アイドルのデビューする年齢というのは、15歳～17歳が多い。やはり、この頃が旬ということか。

注目されるのは、14歳の6人。そのほとんどが88年デビュー組なのです。

理想の男のコ

❶やさしい人………16人
❷おもしろい人……6人
❷頼りになる人……6人
❹男らしい人………5人
❹背が高い人………5人

アイドルといえども普通の女のコ。男のコの好みは、ちゃんとしているのダ。でも、これくらいだったら、ボクたちでも理想の男のコに近づけそうだね。

きらいな男のコ

❶不潔な人…………19人
❷優柔不断…………8人
❸約束を守らない…5人
❹短気……………3人
❹暗い人…………3人

きらいな男のコの断トツは不潔！　これは言うまでもないね。2位の優柔不断にならないように、コンピュータを見習おう。暗い人にはならないように！

好きなアーティストのTOPは？

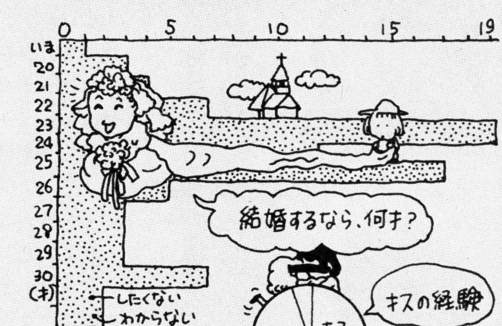




◀8人から好きなアーティストに選ばれた、松田聖子さん

好きなアーティスト1位は松田聖子で8人。2位はとくにいないが5人だった。3位は、アン・ルイス、尾崎豊、中森明菜で4人。

男女関係!?　に関するデータ





結婚するなら何歳？　という問いには23歳という答えが一番多かった。これは平均的な答えですね。
キスの経験があるアイドルが多いのにおどろいたかもしれないが、ペットとだったり、お母さんとだったりするから安心してね。なかにはホントもあるけれど……。

イラスト／杉山真理

コンプティークアイドル史

②表紙のアイドル

表紙は雑誌の顔。第2部では、コンプティークの顔を務めてくれた、42人のアイドル達にスポットを当ててみよう。超メジャーになっちゃった人もいれば、いなくなっちゃった人もいる。でも、みーんな想い出深い顔ばかりだ……。

全公開！ これがコンプティーク全48冊だ！

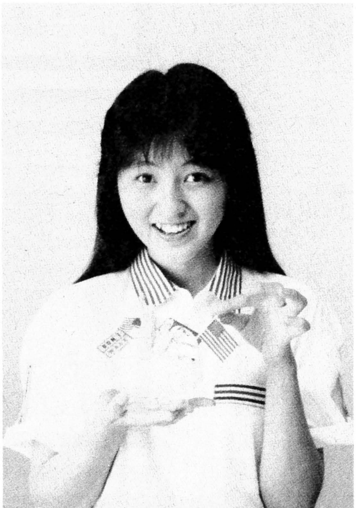
50号目の今号と、増刊号(26号福袋)をのぞいた全48冊。カラーでお見せできないのが、本当に残念でならない……。

幻の名作表紙 ミポリンの浴衣姿

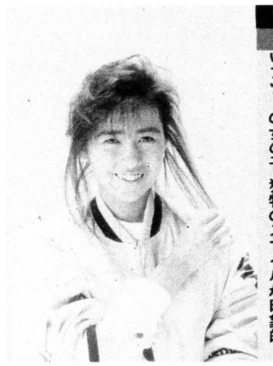
83年11月、イラストの表紙でスタートしたコンプティークも、G馬場（コワかった）、戸川純（アブなかった）と迷走。その後85年夏にデビュー直前の中山美穂を起用、大成功を収め、表紙のアイドル路線を確立した。このミポリン号は、初のH特集を敢行。各ページに彼女のHっぽい浴衣の写真を掲載したため、いまや幻のコレクターズ・アイテムになってしまっている。

翌9/10月号はいまのところ唯一の水着の表紙、セイントフォーだ。下着のアトが出ないように……と、前の日から準備していたというプロ意識に感激。

86年になるとコンプも月刊となり、キャスティングにも力が入っていく。



渡辺満里奈〈87年8月号〉
コンプティーク史上No.1の人気を誇る表紙。当時人気絶頂だったにもかかわらず、素直で優しい本当に素敵な女の子だった。納得の人気No.1!!



工藤静香〈88年4月号〉
うしろ髪としても登場してくれている静香。スタッフにいろいろと気を遣ってくれる優しいフツーの女の子。独特のスマイルが印象的。



中山美穂〈85年7/8月号〉
ドラマ『毎度おさわがせします』で注目されはじめた頃のミポリン。まだあどけなさの残る、幻の浴衣姿なのだ。



南野陽子〈86年4月号〉
早いもので、もう3年も前のナンノ。でも、それほどいまと変わりはないみたい。この号のポスターがセクシー！と大好評だった。

おニャン子と風間三姉妹……。

86年の頭は松本伊代、本田美奈子と続く。Big アイドル独特の雰囲気にやや緊張。４月にはスケ番開始直後の新人タレント、南野陽子が登場。新人とはいえ、当時からスケールの大きさを感じさせる女の子だった。さらに7月号はデビューしたての大西結花。88年５月の２度目の表紙とくらべると別人のよう。メジャーになったのに、よりいっそう人なつっこく、明るくなってくれていたので感動してしまった。

87年はいまをトキメクなまこ娘、佐野量子でスタート。当時から明るくて、楽しく撮影できたっていう気がする。４月には、国民的美少女ゴクミが登場。確かな美少女の手ごたえに、思わずドアップの表紙を作ってしまった……。８月号の渡辺満里奈は、当時解散直前フィーバーのおニャン子だったため、撮影スタジオの前に追っかけBoyの山ができるほどの大人気。読者アンケートでも、いちばん良かった企画が表紙という珍記録を作ってしまったほどだ。確かに性格、ルックス共に最高にかわいかった……という印象が残っている。この頃アイドル界はおニャン子と風間三姉妹が人気を二分。表紙にもその様子が現れているね。風間三姉妹の１番人気は12月号に登場の浅香唯。あの瞳でジッと見つめられて、ドキドキ……。

88年は２月号に小川範子、４月号に工藤静香。２人ともフツーの女の子っていう感じ。どこにあんなパワーがあるのかな……。10月号の姫乃樹リカちゃんは、本当に性格の明るい女の子。シンプルでキレイな表紙ができたのは、彼女のおかげ。

89年はどんな表紙ができるんだろう。



'83年Vol-1 キャラクターロボット
'84年Vol-2 斎藤慶子
'84年Vol-3 ジャイアント馬場
'84年7/8月号 高見知佳
'84年9/10月号 戸川純
'84年11/12月号 マリアン



'85年1/2月号 少女隊
'85年3/4月号 松本小雪
'85年5/6月号 山村美智子
'85年7/8月号 中山美穂
'85年9/10月号 セイントフォー
'85年11/12月号 遠藤由美子



'86年1月号 松本伊代
'86年2月号 本田美奈子
'86年3月号 杉浦幸
'86年4月号 南野陽子
'86年5月号 松本典子
'86年6月号 志村香



'86年7月号 大西結花
'86年8月号 西村知美
'86年9月号 吉沢秋絵
'86年10月号 島田奈美
'86年11月号 少女隊
'86年12月号 勇直子



'87年1月号 佐野量子
'87年2月号 水谷麻里
'87年3月号 斉藤さおり
'87年4月号 後藤久美子
'87年5月号 立花理佐
'87年6月号 八木さおり



'87年7月号 中村由真
'87年8月号 渡辺満里奈
'87年9月号 島田奈美
'87年10月号 伊藤智恵理
'87年11月号 うしろ髪ひかれ隊
'87年12月号 浅香唯



'88年1月号 岩井由紀子
'88年2月号 小川範子
'88年3月号 仁藤優子
'88年4月号 工藤静香
'88年5月号 大西結花
'88年6月号 小沢なつき



'88年7月号 生稲晃子
'88年8月号 宮沢りえ
'88年9月号 西村知美
'88年10月号 姫乃樹リカ
'88年11月号 中村由真
'88年12月号 本田理沙

IDOL DATA BANK
PART2♡SPECIAL

コンプティークアイドル史
③1989年の抱負&インフォメーション

IDB001

大西結花



11月25日にアルバム『PEPPERMINT MOCHA』が発売され、12月24日／東京・エビスファクトリー、25日／神戸フィッシュダンスホールでクリスマスパーティが開かれる。ゆっちと一緒に年末を過ごして、新しい年を迎えよう。

IDB002

北岡夢子



夢子の年末は、期末試験とドラマ撮影で忙しいのだ。「去年以上に頑張る！　コンサートをやりたい！」というのが、89年の抱負だそうだ。２月９日には新曲『夢をあげよう』が発売の予定。夢子の夢が実現できるように応援ヨロシクね。

IDB003

小沢なつき



11月21日発売の新曲『Anti聖女』のイベントが12月10日と11日に東京で予定されている。13日～16日は写真集の撮影で海外へ。17日に『Teen'sブリブリClub』のイベントです。「89年も頑張るからね」とのメッセージ。

IDB004

姫乃樹リカ



冬休みのスケジュール。12月25日・広島、26日・宮崎、27日・札幌でイベントの予定。１月７日はＱＲの公録がある。リカちゃんに会いに行こうね。

89年の抱負は「夢のように短かい年にしたいナ」とのこと。なかなかオシャレな表現だね。

IDB005

生稲晃子



ファーストアルバム『「生稲」De-Dance』が発売され、11月30日のファーストコンサートは大盛況だった。12月29日には大阪厚生年金会館でコンサートが開かれる。お問い合わせは☎06-345-2500キョードー大阪まで。去年以上の応援を！

IDB007

宮沢りえ



フジテレビ系『追いかけたいの！』で頑張っているりえちゃん。89年はＮＨＫの大河ドラマ『春日局』に出演が決定してるぞ。「89年は受験なのでこれからしばらくは学業優先ですね。高校に入ったら本格的に女優の勉強をしようと思います」

IDB008

藤谷美紀



88年は美紀ちゃんにとって忘れる事のできない年になったそうだ。そんな美紀ちゃんの89年はＴＶからスタート。1月3日テレビ朝日系『一心太助』に出演するぞ。「89年は全国でコンサートを開いてみたいな」とのこと。１月には新曲も発売されるよ。

IDB009

西村知美



とろりんはこの冬ロスにビデオと写真集の撮影に行く予定。また先日、パリに行った時に収録したビデオが１月11日に発売される。「89年は車の免許を取りたいですね。お仕事では歌にドラマに全力投球でとりくんでいきたいです」

IDB010

レモンエンジェル



12月14日に、シングル第3弾『ハンサムガール』をリリース。89年の抱負は、「歌と踊りをさらにショウアップして、今までにない女性グループの完成に向っていきたい。3月14日に日本青年館でファーストコンサートをやります」とのこと。今から楽しみに待っていよう。

IDB011

坂上香織



香織ちゃんは正月映画『これから物語』に出演するぞ。他にはＮＨＫの『春日局』にも出演することが決まっているんだ。89年は「ドラマやお芝居と歌を両立させて頑張ります。あと早くコンサートをやりたいです」ということ。楽しみ。

IDB012

中村由真



12月9日・名古屋、12日・大阪、14日・東京でコンサートを開く。「仕事ではコンサートをたくさんやって歌に自信をつけたい。いい話があったらお芝居もチャレンジしたい。車の免許をとって遊びまくる！　とりあえずマイペースで……」というのが89年の抱負だ。

IDB013

パンプキン



待望の3rdシングル『恋はおまかせ』が1月中旬に発売されるパンプキン。「89年はとにかくこの新曲でスタートしますので、よろしくお願いします。この曲は小さい子にも聴いてほしいですね。あと早くコンサートが開けるように勉強しますので応援よろしくお願いします！」

IDB014

本田理沙



12月18日、東海ラジオのユニモール歌謡スタジオ公録。24日、福岡電機ホールのCUEクラブイベント。フジテレビ系『田代まさしのおいしいじゃん』にレギュラー出演中。89年の目標は「とりあえず、第3弾シングルの発売にむけて頑張る」だって。

IDB015

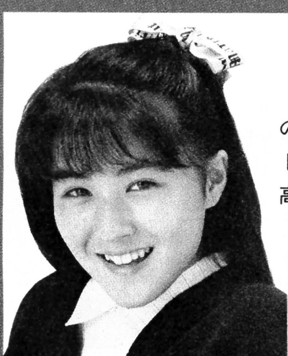
磯崎亜紀子



鳩サクラ学生服のCMが鹿児島、広島、静岡、新潟、鳥取、愛媛、愛知、石川の各県でO.A.中。「去年は受験だったので、あんまりお仕事できなかったけど、今年はお仕事でみなさんの前に顔を出します。歌もやるかも?!」

IDB016

田山真美子



ＮＨＫの学校教育番組『心のメッセージ』にメインゲストで出演する。89年は、「まず高校受験に頑張りたいです。受験が終わったら、時代劇にチャレンジしたいな。それと、自分の年齢にあった学園ドラマに出てみたいです」ということだ。

IDB017

増田未亜



テレビ朝日『パオパオチャンネル』木曜日にレギュラー出演中。ＮＨＫ『春日局』や他のドラマにも出演するから、チェックよろしく。89年は「歌にドラマに全力投球しますっ」ということだから楽しみだね。

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪

友だち以上

作詞/田口　俊
作曲/林　哲司
編曲/新川　博
歌　/国実百合

```
T160L805@13V15R2RE-DE-&E-4R4CC
DE-D4<B-B-&B->CDE-&E-4R4E-E-FG
D4E-D&DFGA-&A-A-A-A-A-GFG&GGGG
GFE-F&FFFFFGFD&D2RE-DE-&E-4R4C
CDE-D4<B-B-&B->CDE-&E-4R4E-E-F
GD4E-D&DFGA-&A-A-A-A-A-GFG&GGG
GGFE-F&FFFFFE-FG&G2.R4R4G4G4G4
G4GA&AG4RR4F4F4F4F4<B->C&CD4
E-&E-E-E-FE-D4C&C4G4F4E-4D2E4.
F+&F+2.R4RB-B-B-AGFF&FGG2R4RGG
GA4FC&CDD2R4C4G4F4E-F&FFF
B-&B-2RGGGGAB-A&A1RB-B-B-AGF
F&FGG2.RGGGA4FC&CDD2R4C4G4F4E-
F&FFFB-&B-4.RG4B-4AB-AG&G2.R4
$
```


とてもすてきな彼女　そばにいることくらい
わかっているくせに　あなたに逢うと
ときめくのは　何故
とても似合いの二人　そんな噂聞くたび
うらやましいねって、微笑む時に
哀しいのは何故
優しくされて　一人はしゃいで
叶わない夢　追いかけてる
友だち以上には　けしてなれないの
あなたを知るほど　ひかれてくのに
あふれる愛しさは　伝えられないの
あなたの事しか　見えないのに

とてもいやな子ね　あぁ私自分が嫌い
きっと胸の奥で誰かの事を
憎んでいるのよ
目があうたびに　うれしいくせに
なぜか恐いの　見ぬかれそう
友だち以上には　けしてなれないの
心はこんなに　叫んでるのに
言葉に出したなら　壊れてしまうの
誰にも想いは　負けないのに

友だち以上には　けしてなれないの
届かぬ願いと　気づいてるのに
言いきかせた後で　こみあげてくるの
泣きたくなるほど　あなたが好き



これがアイドルデータバンク管理ソフトだ！

データの管理はこのプログラムで楽々と。画面の指示に従えば、君もデータの達人さ！

コンプティークでは、アイドルデータバンクに掲載されているデータを管理するソフトを作りました。使い方は、とっても簡単！　対話式だから、画面の指示に従って入力していくだけで、データの入力、更新、ロード、セーブ、検索の各作業ができる。がんばれば、今号でやったアイドルデータの分析も可能だ。たとえば、「昭和45年生まれで血液型が０型のアイドルは誰かな？」といった検索も、項目による検索で簡単にできる。

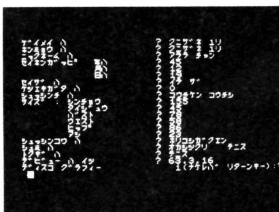
また、ＦＭ音源対応の88シリーズの場合、メロディデータを入力しておくと、検索中に、ＢＧＭとして、そのアイドルの曲が流れてくる。オシャレでしょ？

このプログラムが欲しい人は郵便局に行って、郵便振替用紙に必要事項を記入の上、900円(送料・DISK代含む)を口座番号 東京9-98863、加入者名「コンプティーク編集部」まで送金してください。その時に、用紙の通信欄には必ず希望する対応機種名を最後まで正確に記入してください。対応機種は、

①PC-8801/mk2　(5'2D)
②PC-8801mk2SR以降(5'2D・FM音源対応)
③PC-88VAシリーズ(5'2HD・FM音源対応)
④PC-9801シリーズ　(5'2DD)

の４種類があります。自分の機種はどのタイプに当てはまるか、よく調べた上で申し込んでください。ソフトは申し込んでから到着まで３週間ぐらいかかりますので、ご了承ください。





▶左　これが、オープニングメニューの画面。矢印キーを押して、目的のメニューの位置に合わせ、リターンキーを押す。
▶右　これは、新規データを入力している画面。画面上で入力する項目を聞いてくるので、それに合わせてデータを入力。

ひろばのコーナー





- ●リーダーズトーク＆グラフィックゲリラ
- ●ひろコの直撃インタビュー
- ●インフォメーション
- ●エキサイティング・ライブラリー
- ●オタクのお宅
- ●キミもソフトハウスの僕(シモベ)になってみないか！
- ●チャーリーのN. Y. 便り
- ●ガイジンさん物語
- ●プレゼント　e.t.c…

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



ハーイ、ひろコだよ！　ハッピー・ニュー・イヤー！
今年もコンプティークをよろしくね！
イラストやおたよりの投稿もお待ちしています。自信のない人もとりあえず送ってみてね。



▲大阪府　單気筒クン
ひろコも毎日、米米クラブの『浪漫飛行』を聴いてます。妹が大の米米ファンなのよ



◀和歌山県　白石美樹ちゃん
進学先が決まったそうでおめでとうございます。がんばってゲーム会社に就職してね

▼東京都　彩晶クン
え、13歳で神経性の胃の病気になったの。若いのに大変ですね





▶埼玉県　ふるだぬきクン
ひろコはずっと共学だったので、男子校って非常に興味あるんだけど、女子トイレとかってないの？

ボクのクラスの女の子達はすごい。つい最近まで少年隊のファンだと思っていたら、光ゲンジにのりかえ、さらに風間トオルに変え、オリンピックになると池谷選手にのファンになり、今では茶々隊である。

青森県　蛯沢　敦

※女心と秋の空です。ところで茶々隊というのは初耳なのですが、有名なのでしょうか。　（サトウ）

砂倉そーいち先生、はじめまして。いつも楽しく読ませて頂いてます。先月号からいきなり第2部に突入し、驚きましたが、MC-3の登場はうれしかった！　私はボーイッシュな方が好きです。先生の『マーシー』は特に絵がきれいなのが好きです。寒さが厳しくなりますが、おからだに気をつけてがんばってください。

大阪府　田中亜紀子

※女の子のファンからのおたより、砂倉先生もきっと喜ぶはず。みんなもどんどんファンレターを書いてあげてください。　（ひろコ）



◀千葉県　照樹務クン
ほのぼのとしてかわいい絵ですね。ひょっとしてキミは女の子なのかな?



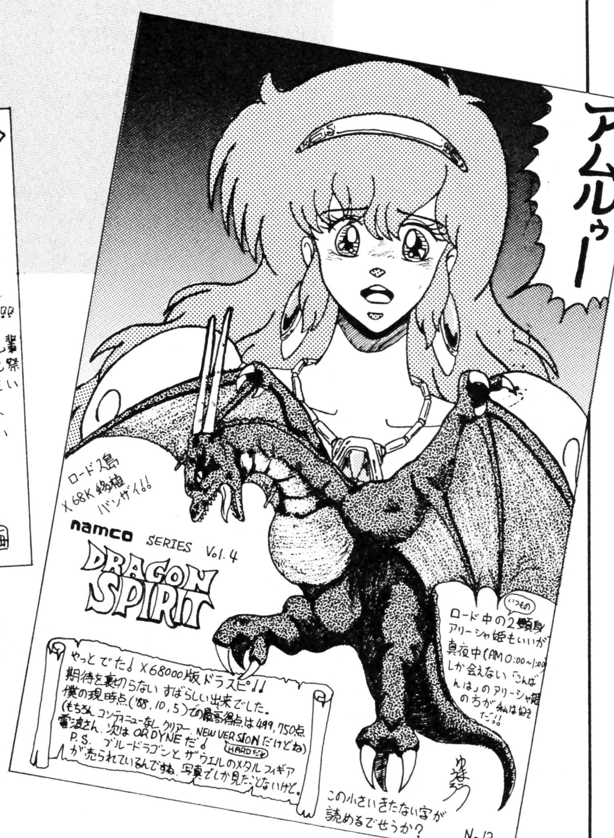
◀愛媛県　桧垣昌秀クン
右手のけがは治ったって? 良かったね。ひろコもこの間、じゃいもの皮をむく時、指をけがしました

▼千葉県　橋本誠児クン
早くX68000に移植されるといいね。『ロードス島戦記』はおもしろいゾ!





▲大阪府　海竜クン
『ロードス島戦記』のファンは急増中だね。PC8801版も早く出るといいんだけど……



▶大阪府　ゆうまろうクン
ドラゴンがキメ細かく描かれていますね。苦労がしのばれます

『ロボクラッシュ』と『トップをねらえ!』をえさに、友人をひとりコンプティーク愛読者にした。今、仲間は全部で4人。次の被害者(?)は誰?
兵庫県　芦田英之

※ようし、よくやった!　どんどん被害者を増やしてちょうだい。
（ひろコ）

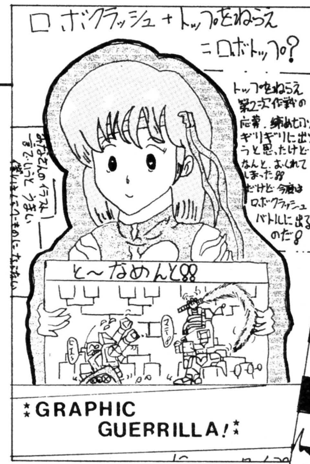
9月30日、ボクと友人Kは、『ロードス島戦記』を買いに行った。ちょうどふたつしかなかったので、ボクは“ラッキー!”と思い、レジへ急いだ。しかし、Kはまだ店の中をぶらついていた。ボクが会計をすませた所へヤツが来た。ヤツがお金を払おうとすると、会計のお姉さんが、「すみませんね。それは予約のなんですよ」と言い、Kは買えなかった。ラッキーな1日だった。
宮城県　佐々木崇行

※今度から予約して買うようにと、Kクンに伝えてください。　（ひろコ）

ボクの学校にはすごいくせ毛の女の子がいて、彼女は、“カリフラワー”と呼ばれています。最近、それ



▲千葉県　亜綺紀クン
あなたも米米クラブのファンですか？　近頃、すごい人気。ひろコが好きな曲は『シュールダンス』だよ



▲北海道　坂本忍クン
どっちでもいいから、応募してくれ！　ひろコも待ってるゾ

▼東京都　時野未久ちゃん
はじめまして。女の子は大歓迎。どしどし送ってね





▲福岡県　天の邪鬼クン
のっけてあげる。キミってあまのじゃくなの？



▲大阪府　壬生狼クン
『聖エルザクルセイダーズ』は単行本で読んでね。松枝先生の新作『ジェラルディン・サーガ』もよろしく

を気にしだしたのか、髪の毛を押さえてなんとか治そうとしているのですが、今度は四角になってしまい、ボクたちは“正方形”と呼んでいます。
新潟県　本間剛朗
※その子ってたぶんすごくかわいいんじゃないの？　カリフラワーってかわいいと思うんだけど。（ひろコ）

お弁当を食べ終わって、日向ぼっこしていた時のことです。髪の毛の話をしながら私の髪をいじっていたKちゃんは、はねていた髪をつまんでひと言、「ほら、寝ぐそ」。みんなは大笑い。彼女は寝癖を寝ぐそとまちがえたのでした。
千葉県　宮澤智恵子
※Kちゃんってたぶん純粋無垢な人なのでしょうね。（ひろコ）

最近、体育大会で女装をしてから、すっかり女になる喜びを覚えてしまった。
愛媛県　吉本定伸
※どんなところに喜びを覚えたのでしょうか？（ひろコ）
※これで将来は決まり。（ヒサキ）



ひろコの直撃インタビュー

中本伸一さんの巻

おなじみハドソンのメインプロデューサー。12月上旬発売のCDロムソフト『No・Ri・Ko』（小川範子ちゃんがキャラクターだ）も彼の手によるものだ。

札幌市出身の30歳・やぎ座B型。氏と小川範子ちゃんの対談の現場を訪ね、範ちゃんの撮影で一時手のあいた氏にインタビューすることに成功。

H：ＣＤロムに賭ける意気込みのホドは？

N：売るためにはなんでもします。裸になる覚悟もできています！　今、12本製作中。どんどん出します。

H：裸はべつに、アレですが。プログラマーになろうと思ったきっかけはなんだったんですか？

N：社長にだまされたんです。

H：中本さんが社長をだましたと聞きましたが。

N：諸説入り乱れてるの。

H：ふうん。好きな女性のタイプを教えて！

N：山本陽子、八千草薫、池波志乃、太地喜和子。

H：シブイ趣味。一貫性があるようなないような。ところで趣味はなんですか？

N：くう、ねる、あそぶ。食事の機会は１年に1000ぐらいしかないんだから大事にしたいね。休日は遊んでばっかりいるよ。最近はフライフィッシングに凝ってて、アラスカやニュージーランドまで行って来た。他には子ども（０歳と２歳の男の子）と遊んだり。

H：お子さん達は、中本さんになついてます？

N：なついてない。僕は最近、仕事場が東京だけど、家族は札幌に住んでるから、疎遠になっちゃって。

H：なるほど。夢はなんですか？

N：100年後の教科書に名まえが載ること。教科書に載るってことは、金があるだけじゃダメだからね。ＣＤロムをどーんと普及させて教科書に載りたい。

H：てことはお金はあるってことね？

N：まあ、働いた分はね。やればやっただけはいって来るよ。

からだも心も元気いっぱいの中本さんでした。



イラスト／中野　豪

INFORMATION

なんきん・渡辺信子が歌手に！



◀Ⓒポリドール　問い合わせ☎(03)419―5779。

10／25、売れっ子漫画家なんきんとワハハ本舗の歌姫・渡辺信子が「もっとぐっとグット／灼熱のゴカイ」でＥＰ及びシングルＣＤデビューを飾った。最先端の音だ！

ミッキー・マウス生誕60年記念



11月８日はミッキー・マウスの60歳の誕生日。これを記念してセル・スルー・ビデオ『ミッキーのマジカル・ワールド』が10月８日に発売された。名場面の数々と仲間たちの祝辞で構成された逸品。定価は3500円。●スタジオ・ハード・Ｐスタッフ☎(03)202-2977

松枝蔵人先生の新作いよいよ発売！

本誌での連載も好評だった松枝蔵人氏の新作『人外魔境コブの秘密』が11月21日に発売された。雄大な構想のもとに書かれた、本格的ファンタジーで、第１作の本書は、正体不明の３人の若者が、妖魔のはびこる辺境の地「コブ」で、運命の出会いを果たすという、このサーガのいわば黎明篇。それぞれ秘められた目的を胸に抱える３人だったが、目ざす地がともに魔の山ガローンと知った時、互いに協力することを誓い合うのだった。しかし、彼らの行手を妨げだものは……？　著者自身の「パターン化されていない日本らしいファンタジー、心躍る冒険、魔法と人間との関わりを書きたい」の言葉を信頼してもいいだろう。



◀富士見書房　460円

オタクのお宅



コンプティークの読者なら、きっとほとんどの人が知ってるであろう、天才映像作家・河崎実！　今回のオタク襲撃隊はこの河崎氏のお宅にズカズカとあがりこんでいった。諸君、新年、明けましておめでとうっ!!


▲数々の雑誌に掲載された河ちゃんお気に入りのスナップ。青春してるゥ！

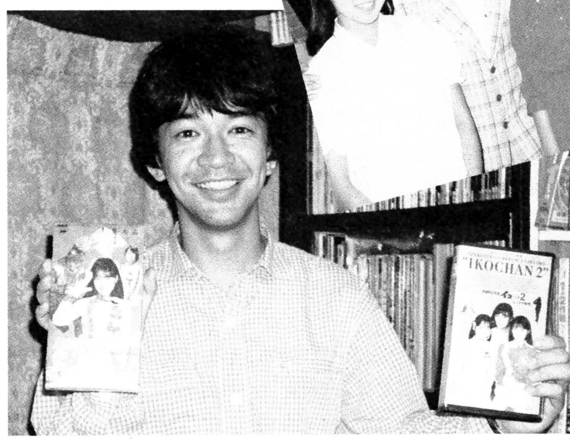

▲次の企画を考える真剣なまなざしの河ちゃん。やはりコタツは落ち着くのだろうか？


▼磯崎亜紀子ちゃん、仁藤優子ちゃんに囲まれ、リリカルな笑顔

今月の、訪問されてしまったイケニエのお宅は、ＪＲ中野駅から徒歩約13分、閑静な住宅街の中にある河崎実さんのところです。新年号だからドッカーンと陽気に派手に、ということで白羽の矢が立ってしまった河崎さん。「ドラゴンジム」のアイドルＭＴＶ、コミックコンプの『地球防衛少女イコちゃん』の原作者、そして映画監督として、つとにこの界わいでは有名な人ですね。つぶらな瞳とおちゃめな言動が、周囲の人に愛をもたらす、"日本一、友だちの多い男"としても名をとどろかせています。はたして、そのように派手で明るい人物を、「オタクのお宅」に登場させてよいものか!?　いーんです、これがまた。だって河崎さんは、幼少の頃より、当時から大大大好きだったウルトラマンや怪獣に関する雑誌記事や種々のオマケカードなどを、大事に大事にスクラップして、今でも本棚にしまってあるんですから。つまり、幼少の時代からすでにオタクの素質があったわけ。オタクの元祖といってもよいかもしれません。河崎さんいわく、「そうそう、オレはさあ、オタクだったんだよ。でもオタクが極まって明るい天才になっちゃったの。ガキの頃はオタクで今は天才。いーでしょ、これ（笑）」。笑う門には福来たり。明るい花には明日がある。こうなれば当然、河崎さんのまわりには、自然と価値のあるモノが集まって来ることになります。たとえば、やはり河崎さんが子どもの頃、大好きだったというアニメ『エイトマン』のソノシート。そんなもの、今どき、どこの中古レコード屋を探したって絶対、手にはいるわきゃない。仮にあったとしてもバカ高い。でもやっぱり欲しーなー、欲しーなーとブツブツつぶやきながら、某月某日、銀座を歩いていると、な、なんと『エイトマン』がこ汚ねえダンボールの箱に大量に無造作に積み上げられているではありませんか！　ふと見ると、そこは、吹けば飛ぶよなたたずまいのレコード屋。店番のおばあちゃんに、「おば、おば、おばあちゃん、こ、これは？」と聞いてみれば、「あいよ。こんなもん、置いといても売れないからの、捨てようと思っとったとこじゃ」とお答えくださったのでした。その時、河崎さんは、うれしさのあまり、思わず天に向かって、「神様、ありがとう」と言ってしまったそうです。ソノシートは平らに積み重ねて約８cm分あり、もちろん全部タダ。今、河崎さんの手元には４cm分ぐらいしかないけど、これは『イコちゃん』シリーズの制作費やらなにやらのため、半分を売り飛ばしてしまったから。しかし、なんといってもトドめは、森田健作からの手紙。約５年前、青春映画の復活を目的に、河崎さんがモリケンあてに手紙を出したら、なんと本人から速達で返事が届いてしまったとゆうモノ。「我が青春の夏が来ました。河崎君、貴兄の手紙、私、森田健作、感動いたしました……」もちろん、自筆で、しかも字が汚いんです。

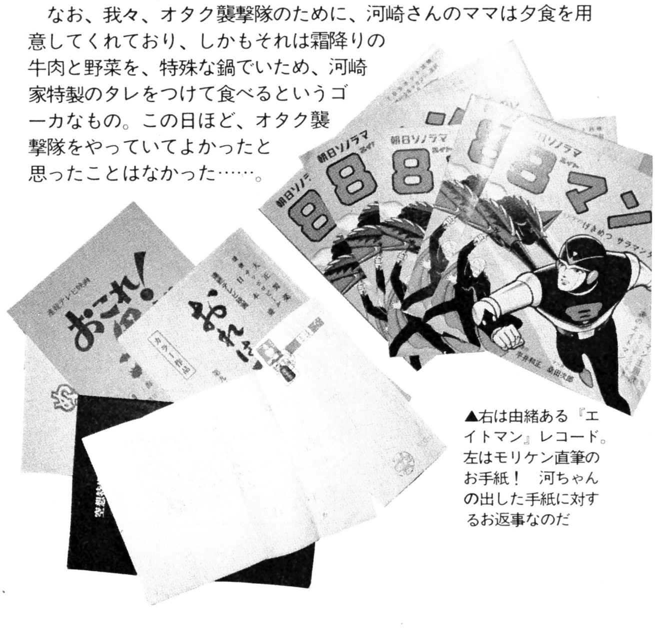

▲河ちゃんのママにごちそうになった焼き肉。霜降り肉！　生きててよかった


▲部屋の片隅に貼られた彼のコレクションの一部。彼は森尾由美嬢のファンだそうだ


▲『地球防衛少女イコちゃん』も好評につき続編『イコちゃん２』を発表した河ちゃん。いやー、おもしろかったですよ

手紙を出す河崎さんの行動力、そして返事を速達で出すモリケン。ふたりはどこかウリふたつです。

なお、我々、オタク襲撃隊のために、河崎さんのママは夕食を用意してくれており、しかもそれは霜降りの牛肉と野菜を、特殊な鍋でいため、河崎家特製のタレをつけて食べるというゴーカなもの。この日ほど、オタク襲撃隊をやっていてよかったと思ったことはなかった……。

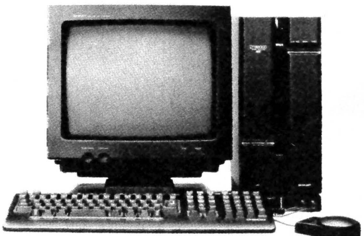

▲右は由緒ある『エイトマン』レコード。左はモリケン直筆のお手紙！　河ちゃんの出した手紙に対するお返事なのだ

日本テレネット

5周年記念キャンペーンクイズ

ぬぁんと！ あのX68000がもらえちゃう

『デス・ブリンカー』そしてこの年末期待の『エグザイイルII・完結編』発売予定と、我らがコンプティィークＲＰＧファンを喜ばせてくれている日本テレネットが、このほど創立５周年を記念して超豪華プレゼントを実施するぞ！　以下の応募要領をシッカと読んで、ドシドシお便りしてくれ。



金賞　★X68000　1名様
（本体＋専用モニター）

銀賞



★CDラジカセ　20名様



銅賞
★ターミネーター　300名様
（電子音発生機ライト付き）

問題

日本テレネットが創立５周年を記念して年末に発売する２大タイトル名は？　下の□の中にあてはまるアルファベットを答えてくれ。

①DEA□H-BRINGER

②X□R II

解答方法

官製葉書に、住所、氏名、年齢、電話番号、現在使用している機種名、①②の答えを書いて、以下の住所まで送ってくれ！　住所、氏名には必ずフリガナをふってね。

〒162　新宿区東五軒町１番９号　片岡ビル
（株）日本テレネット

解答 ①②
住所 〒
氏名
年齢
電話番号
現在使用している機種名

受け付け期間

11月１日〜12月31日
（消印有効）

〈発表〉

銀賞までの当選者は２月売りの雑誌広告に掲載します。銅賞当選者は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

■葉書はひとり1枚限り有効だからね。

大江戸裏ワールド



中野豪



ガイジンさん物語



パノスさんは33歳、ギリシャ出身の小説家。インタビューの直後、アテネでの出版の準備のため、日本を後にした。

パノス・エバンジェリダス氏の巻

22歳の時から小説を書いている僕は、今までいろんな国に住んで来たけど、日本が一番住みやすいね。日本には２年半住んでいて、日本語の勉強もしているから、漢字も読めるよ。

日本の作家では谷崎潤一郎と永井荷風が好きだ。雑誌でよく読むのは『ぴあ』。日本は家賃が高いけど、僕の場合は、恵まれてた。ルームメイトがすぐに見つかったから。僕から見れば、日本人というのは、他人と同じにしたいと願ってる人が多いような気がする。酔った時、人格がすっかり変わっちゃう人を見たけど、それは抑圧されているからじゃないのかな。ギリシャ人は酔ってなくてもみんな言いたいことを言ってるから、酔っても変わる人はいないよ。東京はおもちゃ箱みたいな“イメージの街”。だから、人間も永久に子どもなのかも。僕の夢は死ぬことを恐がらないようになりたいということ。それから日常生活を美しくしたい。俳句や茶道をもっと理解したい。結婚もしようと思っているが、年をとると、人間が複雑になっちゃって、今ではなかなかこれ！　という人に出会えない。ユニークな人が好きなんだ。あさってからはアテネで小説を書く。また、油っぽい生活に戻ります。アテネでは、夏は、映画館は天井をはずしちゃってすごく気持ちいいんだけど、今はもう天井はつけてるだろうな。（談）



EXCITING LIBRARY

先江進 文庫 20

スノーグース

絶対これだけは読んでほしい、という名作、傑作、大作がいくつもあるけれど、現在では入手できないために、ここで取り上げようのないものも少なくない。たとえばヘンリー・デンカーの「誤診」というサスペンス小説は、医学ものとしてロビン・クックの数倍も面白いのだが、どこかの出版社が翻訳出版したものの、日本ではヒットせず、いまでは古本屋でも見つけるのが難しい。ダニエル・スティールはアメリカの書店で、いちばん陳列面積を占める大ベストセラー作家の一人だ。彼女の最高傑作といえる「SECRET」などが、なぜ翻訳出版されないのかは、まるでミステリー。

私の生涯でいちばん素敵だった小説はといえば、原書で読んだポール・ギャリコの「スノーグース」。英語がやさしいので、原書版のものをキミ達に薦めたいぐらいだ

ひろコの今月の一冊　アメリカの鱒釣り

ブローティガンは非常に不思議な作家だ。小説の長さがまちまちだし、内容は幻想的だが、庶民的だ。要するに、一見しただけではなにがなんだかわからないのだ。

これは短篇集なのか、章立てなのか？　しかし、１冊読み終えた時、あなたは「アメリカの鱒釣り」の正体がなんであるかに気づき、感動を覚えるであろう。

そう、これはれっきとしたファンタジーなのだ。ブローティガンの視点は鋭くも優しく、彼は純粋な心の味方なのである。

さて、あなたにとっての「アメリカの鱒釣り」とはいったいなんなのか、考えてみては？



▶R・ブローティガン著 晶文社 1200円

BOOK REVIEW



ロック
渋谷陽一著

クラシックやジャズのためのビギナー用ガイドブックは数々あるが、ロックのためのものはほとんどない。それは、ロックが他のどのジャンルよりも"現在進行形"度が高く生物(なまもの)であるからだ。著者自身、それをふまえた上で書かれた本書は、押しつけがましさの全くない、そして、彼の感動を擬体験できるロックの辞書。信頼できそう。

新潮文庫480円



ビッグゲーム
岡嶋二人著

プロ野球のゲームのクライマックスで突然、球場の照明が消え、不利だった球団の資料課員が照明塔から転落死した。巷で話題になっている情報処理システムを持つその球団の資料員はいったい、照明塔で何をしていたのか。同僚たちがその謎を追求するうちに、今度は第２の事件が起こり、そこには意外な事実が！

講談社文庫480円

ジャパネスク幻想事典・日本編
飯島健男監修

日本を背景にした日本独自のＲＰＧの成長著しい昨今、これがひとつのブームに終わることのないよう、日本の幻想世界の確立を心から望む諸君は、本書を読んで、系統的に日本のファンタジー・ワールドを学んでみては？　監修は、あのブレイングレイの飯島健男氏。第５章は自ら(みずか)執筆もされている。氏はやはりタダ者ではなかった。



(株)日本ソフトバンク1800円

スキャンダラス・レディ
M.ルピカ著

フィンレーはＮ.Ｙ.のケーブルＴＶのレポーター、メディアを後ろ盾にしてハンディビデオカメラを武器に活躍する、いわば探偵といったところだ。人気女性タレントの失踪を発端にＴＶ界を巻きこんだ事件の解決に彼が乗り出すわけだが、ニューヨーカーらしいウィットの効いた読後感のさわやかなミステリーである。



二見文庫550円

エキサイティングライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント。欲しい本のタイトル、住所、氏名、年齢(学年)、学校名を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで送ってね。

冬の夜には、イマジネーションで遊んでみよう



P.ギャリコ著
王国社
1200円

った。世界中にはもっともっと面白い小説があるのだよ、といいたい気持を抱きつつ、ハードボイルドや殺人ミステリーなどパターン化された小説の乱発にうんざりしつつある今日このごろ。ついに出ました、ギャリコの名作「スノーグース」。

話を読みはじめると、キミのイマジネーションの中には、イギリスのさびれた海辺の灯台が描かれる。そこへせむしの絵かきのラヤダーがやってきて、使われなくなった灯台とその周辺を買って住みつく。見かけが醜くく、めったに町に出かけないラヤダーの家には、誰もやってくることはない。しかしある日、一人の少女が銃弾に傷ついたスノーグースをかかえて、助けを求めてやってくる。これをきっかけに、少女はひんぱんにラヤダーの家を訪れるようになり、2人とスノーグースの交流が深まってゆく。

そして何回か夏と冬をくり返してゆくが、北に去ったスノーグースは毎年ラヤダーのもとに帰ってくる。そして戦争が始まった。

とこのように書いてゆくと、もう少しであらすじを書き終えてしまうほどに、話は短いし単純なストーリーだ。私の紹介文によって、この小説の叙情的な素晴らしさはとても伝えられそうもない。ただただ“ビリーブ・ミー”と心をこめていっておこう。得意のヨットを操って、兵士たちを海岸から舟へと助け出すラヤダーの雄姿、ヨットの上を舞いながら見守るスノーグース。そして悲しい結末を迎えたときに、スノーグースが空高く舞い上がってゆく光景が、しっかりとキミのイマジネーションの中に描かれたとしたら、キミの読書感性はAクラスだといえるだろう。スーパーマリオ3をひと休みしてでも、必読の感動小説だ。



イラスト／中村 亮



ストーリーテラー
えのくちじゅん著

『ジム・ヘンソンのストーリーテラー』を、小説化したもの。母親の胎内にいる時から、悪魔の魔法に支配されていたハンス。

彼はあまりにもハリネズミにそっくりだったのだ。村人や父親の残酷な仕打ちから逃れ、自分にふさわしい場所を見つけるために旅に出たハンス。RPGみたいにわくわくしちゃう物語。

富士見文庫460円



惑星不時着
安田均&グループSNE著

ゲームブック版『デュマレスト・サーガ』第2弾がいよいよ登場。アール・デュマレストは、子どもの頃、あとにした故郷“地球”を求めてさまよう冒険者だ。地球への行き方を知るクリスタンを訪ねてハスラー星へと降り立ったデュマレストを待っていたものは？　デュマレストが地球の地を踏むことができるかどうかはキミしだいだよ。

創元推理文庫600円

ポニー・テールは、ほどかない
喜多嶋隆著

16歳の女の子ドラマー、ミッキーが所属するバンド、“ザ・バンデージ”のファーストシングルの売れゆきは好調。ミッキーの死んだパパの友人から、FM局をタダでもらっちゃって、本格的に活動を開始した彼らの前に現れた殺し屋の正体、そして目的は？　ミッキーとジュニアの恋の行方へはいかに？　ご存じ、舞台はハワイだよ。



角川文庫490円

シャーロック・ホームズ17の愉しみ
J.E.ホルロイド編

ホームズを愛するあまり、彼の語られていない私生活まで、作品から読み取ろうとするシャーロキアン達。ベイカー街は現在も訪れる人が後を断たない。その中でも最も有名なものを17篇集めたアンソロジー。

なんと巻末には、ホームズに関する試験問題まで！　全問正解者には日本シャーロック・ホームズクラブから賞品が贈られる。



河出文庫500円

Charlie の NY 便り

Wellcome to the HALLOWEEN

やったー、今年もまたあのスプラッタな夜がやってきた。お祭り好きアメリカ人の心のふるさと、秋の一大イベントだ！この後11月のサンクスギビング、12月のクリスマスと寒くたってガンガンぶっとばすぜーと街中のアメリカさんたちがウキウキしてるのであります。さてハローウィンの夜、マンハッタンでは仮装パレードがあるんだけど、これがとんでもない！すでにパレード見物に集った人々がゾンビの親子だったりする、つまりこの日フツーの格好で歩いてはいけないのだった。

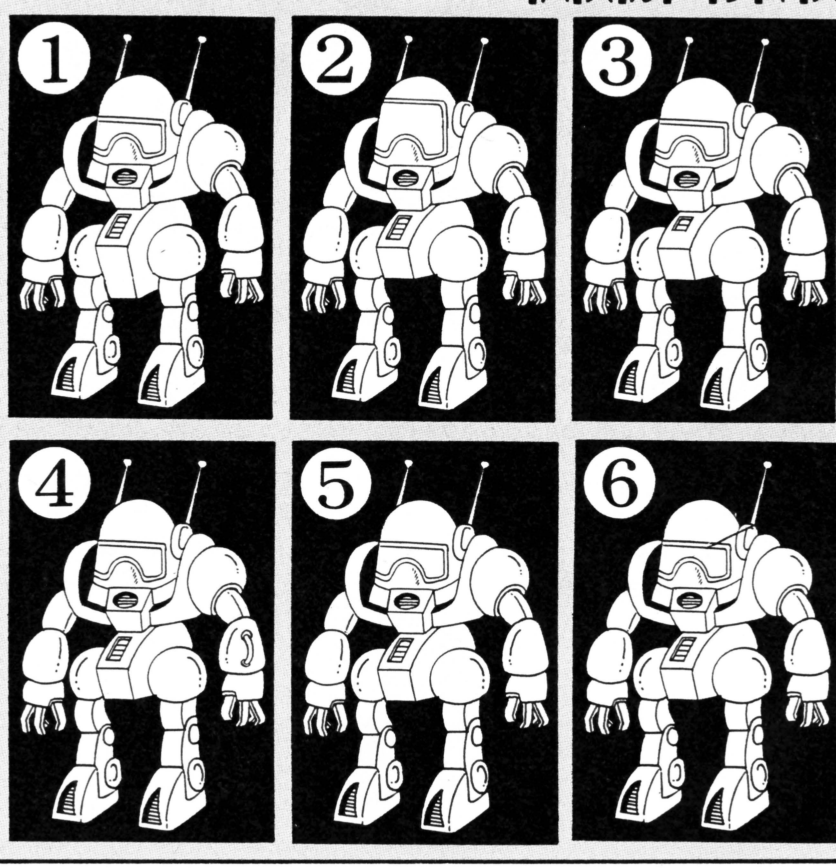
当然パレードの方は集まった人々の百倍もスゴイ！一年間は根性入れて製作したと思われるキモチわりー大作ぞろいでぶっとびだ！来年はキミもゼヒ参加してみよー!!!



※N.Y.とは、若干、時差がある点をご了承ください。

PUZZLE QUIZ

パズル・クイズ



スパイの00セブンイレブンが某国の戦闘ロボットの設計図を６枚入手した。この内、５枚はニセモノでホンモノは１枚しかない。さてキミの使命はホンモノを探すことだ。

ホンモノとニセモノはどこか１カ所違う所があり、ニセモノ同士は２カ所違っている。

答えのわかった人は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで！ 正解者５名にＴシャツをプレゼント。

パズル制作／草野公平

12月号の正解はＢ

私の日常

10月5日（水）
19時成田発、ロス、デンバー経由、23時59分ワシントン着。65歳の誕生日の夕方に日本を出発、20時間以上かかって同じ日の終わりにワシントンに着き、ドアから外に足を踏み出すと、明くる日になっていた。
10月6日（木）
スミソニアン航空宇宙博物館の一会場に特設されたテーブルで正式の晩餐会の後、7時からラングレー講堂に入る。
NASAの高官がハインライン夫人の胸に、故人に贈る勲章をつける。夫人はこたえて故人の手紙を読む。そのあと、トム・クランシー、宇宙飛行士マックブライト、ジェリイ・パーネルたちに続き、ぼくが最後に、それぞれ故人の思い出を語る。
10月7日（金）
午前中は野田さんとともにNASA、ゴダード宇宙センターへ。NASAコンドー博士宅でのパーティ。12時ごろホテルにもどり、バーですこし飲み、2時半就寝。
10月8日（土）
朝は6時に目が覚める。野田さんたちとバージニア州のワシントン生家を見物に行く。ワシントンは大勢の奴隷を使うプランテーションの息子だったことを初めて知った。
帰りに海兵隊基地の博物館を見学。衛兵の若い海兵が、おれも日本陸軍にいたよという と、ぱっと不動の姿勢をとって敬礼してくれた。それが礼式というものだ。
アメリカが生んだ最大のSF作家で、かってキング元帥の副官だったハインライは火葬され、その骨と灰はアメリカ海軍軍艦に乗せられ、完全な海軍礼式にのっとって太平洋の海への水葬礼がおこなわれたそうだ。だから、かれの墓地は太平洋であり、陸地にはない。





矢野徹（やの・てつ）翻訳家。BBSで大人気の『狂乱酒場』は本誌でも連載開始。少年たちの師匠だ。

大江戸裏ワールド

中野豪



タツヲのひとりごと

今月は私がADだ!! サワヤカにスキーウェアで


▲カメラマンの岩瀬クン、ポラ見せて。よし、このアングルでいこう。なんてね

表紙の撮影には、私のほかにもいろいろな人が立ち合う。なかでも重要な人はAD（アートディレクター）の高木さんだ。モデルの表情、ポーズはもちろん、小道具の位置、帽子の角度まで高木さんの指示で決められていく。が、今月は高木さんがお休みだった。で、私がADをやった。いちばん苦労したのはストックの持ち方だ。えっ？　あれ、ボツなの……？

先月の懺悔

えー、今月は編集長みずから、なんと！　表紙にミスがありました。背表紙（本を立てると見えるとこ）いちばん下のところの〝角川書店〟という文字が白くぬかれていましたが、あれは本来〝黒〟でなくてはいけないのです。本人は非度くショゲて反省していますので、どうか許してやって下さい。（「メンゴ」㊧）

12月号のカクレサトウの正解者はナシ！　今回はちょっと難しかったかな。実は263ページ『イコちゃん２』完成直前レポートのスチール写真のひとつに㊧が実写されているのだ！　こういう裏ワザも使うので要注意。

キミも ソフトハウスの僕（シモベ）になってみないか！

日本テレネットの僕（シモベ）になった大西くんの場合



なぜか回を追うごとに仕事がブルーからホワイトに変わっていくこのコーナー。今回の挑戦者は大西裕二くん（写真左・16歳。某都立高校1年）。副社長の福島氏（写真右）の気にいれば、入社も夢ではないそうだが……。



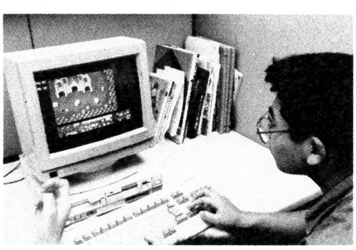
START



▲まずは面接。必要なのは体力！　だって



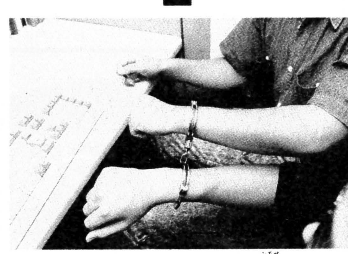
▲福島氏の案内で社内を見学する大西くん



▲『エグザイルII』の画面を一足先に見たゾ



▲なんと『デス・ブリンガー』まで！　感激！



▲今日から日本テレネットさんの僕（シモベ）です



▲僕（シモベ）の基本は宛名書き。いつの時代も



▲袋づめ。ちょっと不器用なのでは？



◀たいした労働もしないくせに、しっかりプレゼントをもらった大西くん

オオニシくんの感想

いや〜、しかしよかったですよ、本当。何がよかったって？　それはね、もう感動の連続でしたから。

僕はシモベなのに、仕事らしい仕事もせず、なんとハッハッハ『エグザイルII』をやってしまった。フッフッフもうひとつおまけに言ってしまえば『デスブリンガー』にも触れてしまった。どうだ、うらやましいだろう。それにな〜『エグザイルII』の街のマップなどに、落書きではないが、木や家などを作って遊ばせてもらい、帰りにはプレゼントまでもらってしまった。

このようなシモベならば、何度でも行きたくなりますよ。日本テレネットさんには、ずいぶんお世話になりました。スタッフのみなさん、ありがとうございました。

日本テレネットから



▶福島孝氏（捺印者）



▶西澤安施氏

『エグザイルII』『デス・ブリンガー』とも、読者では大西くんが初の目撃者だよ。発売したら、ぜひとも買うように！

僕を大募集中！　官製ハガキに、住所、氏名、年齢（学年）、学校名を明記の上、憧れのソフトハウスに対するキミの熱い想いをつづって、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで送るのだ！　競争率はしだいに高くなっている。

ひろコも大ファンのC・バディム！の主演ビデオ！



イーグルス・カンパニーより、フランスの人気ＴＶシリーズ『スカイナイツ』のビデオを３名にプレゼント。主演はクリスチャン・バディム。ダブルプレゼントも有。

1年中ひかりちゃんと一緒！

『花のあすか組』などに出演中のバリバリのアイドル、石田ひかりちゃんの'89年のオリジナル・カレンダーを３名にプレゼント。

12カ月分、いろんなひかりちゃんが見られます。あ、表紙があるから13枚あるんだっ！

ラッキー！

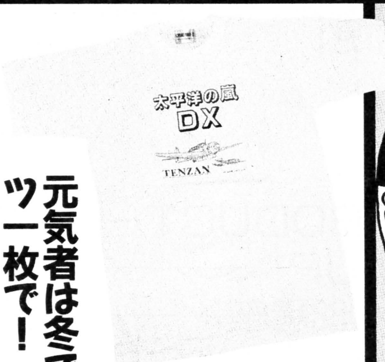




大正浪漫（ろまん）にどっぷり浸ろう

リバーヒルソフトの1920シリーズ第１作は、大正浪漫漂う『琥珀色の遺言』。セピアカラーのＡＶＧです。いつもながら、リバーヒルソフトのセンスの良さには脱帽。オリジナルポスターは10名にプレゼント。

元気者は冬でもTシャツ一枚で！



ジー・エー・エムより『太平洋の嵐ＤＸ』のＴシャツを５名にプレゼント。冬といっても、ウォーシミュレーションゲームにふさわしいのは、なんてったってＴシャツだ！　暖房を十分効かせた部屋でＴシャツ１枚。南国の気分で。



応・募・方・法

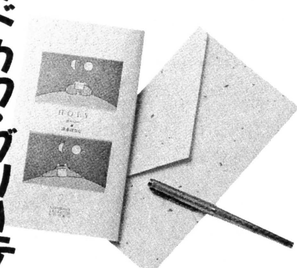
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'89年１月６日。

最も手軽にできるシミュレーションゲーム

翔企画よりＳＳシリーズの第１弾『信玄vs謙信──川中島血戦』『ロンメル・アフリカ軍団──デザート・フォックス』のシミュレーションゲームを、それぞれ１名にプレゼント。



カドカワ・グリーティング・ブック。とってもハートフル



当代の人気作家たちの書きおろし短編に、一流イラストレーターの描き下ろしさし絵。そんなグッドな組み合わせグリーティングブックを100名にプレゼント！　大切な想いを込めたいプレゼントにアナタもどうですか!?

どきどき、わくわくのビデオ。楽しいぞ



特撮大会のオープニングビデオ『AWAKE』。

本誌の姉妹誌「コミックコンプ」でも活躍中のあさりよしとお先生が、オムニバス版の１本の監督をしているのも見どころだ。ベータ、ＶＨＳそれぞれ１本ずつのプレゼント。

フェラーリに乗ってる気分で

エレクトロニックアーツより、『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』のポスターを10名にプレゼント。アクティブなシミュレーションゲームは、まさに本物の迫力だ。キミはもうプレイしただろうか。



★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

HARD PACK PAGE



今月の新製品は、とっても充実してます。なんたって、パソコン本体がどかどか新発売になっているのだ。年末年始に向けて、チェックしておく必要ありだね。88講座は、由緒あるPC-8801シリーズの家系図を作って、88の歴史を追求してみた。Macは、あの『マイト&マジック』だ！

NEW PRODUCT 1 フルオケで交響曲全曲がプログラムできるパソコン

ここ数年、日本でも、ベルリンオペラ（なんと、4連夜のチケットは10万円だったそうだ）など、世界的に価値のあるクラシック音楽の公演が増え始めたのをご存じかな？

交響曲を筆頭に、クラシックというのは長い。うねるような音符の流れがえんえんと続くのだ。3分間の歌になじんでいるわれわれにとっては、あまりの長さに退屈して、クラシックを聞いていると、ついつい寝てしまうことが多いよね。

この長い交響曲をフルオーケストラで、プログラムできる容量を持ったミュージックコンピュータのＣ１（348,000円）がヤマハから発売された。

Ｃ１は、3.5インチフロッピー・ディスク・ドライブを２ドライブ装備した16ビットパソコン。最大128個の楽器を同時制御できるようにMIDIポートを８個もっているし、MTRなどと手軽に同期を取るためのタイムレコード・インタフェースまで装備したかなりの本格派ミュージックコンピュータだ。3.5インチドライブのひとつがハード・ディスク・ドライブになっているＣ１／20モデルもある。こちらは498,000円。



▲ヤマハ「Ｃ１」348,000円

ここまですぐれもののハードを前にすると機能を十分に引き出してやろうと思うのが親心。ヤマハはそのへんのこともちゃんと気を配ってくれた。というのも、このＣ１、もともと米国では９月から発売されていたんだけど、それを日本で発売するにあたって、さっき言ったフルオーケストラの交響曲もちょちょいっとこなし、パートごとの編集も手軽にできるソフト『シーケンス』を標準装備したというわけ。

やっぱりこういった本格派のミュージックコンピュータなんかは、ハードの機能を十分に生かしてあげられるソフトをきちんと開発して、装備してくれるのがいちばんだよね。そこんところのヤマハの努力を、ちゃんと評価してあげようね。

問い合わせ／ヤマハ　☎(03)214-3930

 イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT 2 ブランドか値段か。98対286の果てしなき戦い

今度、廃止になると噂の流れている上野と新潟を結ぶ信越本線には、横川という駅がある。ここは駅弁の釜飯で有名だ。2軒の釜飯屋が、この釜飯を作っているけど、看板を見比べてみるとおもしろい。1軒は「元祖横川の釜飯」と、いかにも自分のところが本物風に書いている。もう一軒も「本家横川の釜飯」と譲る気配はなさそうだ。

さてさて、日本電気のPC-9800シリーズとセイコーエプソンのPC-286シリーズも、相変わらずのようだ。

元祖日電ブランドVS低価格の本物指向、両社が競って新製品を発表した。日電の新機種は、ラップトップのPC-9801LS2（628,000円）とデスクトップのPC-9801VM11(328,000円)。

LSはLV21の、VM11はVM21の兄弟機だ。

LSは次の世代をねらうラップトップで、16ビットのCPU以外に32ビットのCPUもあわせ持っている欲ばりタイプだ。今までの98シリーズのソフトも使えるし、これから出てくる32ビット用のソフトも使える。メモリーもそれを考慮して、1.6MBになっている。

VM11はLSほどの大きな特徴の変化はないけれど、デザインがRAやRXと同じになったし、大きさ、重さを約20%小さくした。ついでに値段もVM21より1割安になっている。

この2機種の対抗馬がセイコーエプソンのPC-286LE(368,000円）とPC-286US(268,000円)。LEの武器は、ディスプレイに8階調のNTN型液晶（セイコーエプソンお得意の白色液晶）を採用したことと、消費電力を押さえて、内蔵の電池でも1時間半は使えるようにしたことだ。日本電気のLSのプラズマディスプレイに比べれば確かに白色液晶は見やすいけれど、特徴がこれだけでは32ビットCPUを搭載した日本電気の方に軍配があがりそうだ。もちろん値段が約2分の1というのは見落とせないけどね。

デスクトップのUSはクロック周波数10MHzの16ビットCPUを持つ、16ビットの省スペースタイプのデスクトップパソコン。ほとんどVM11と同じと考えていい。こちらの勝負は6万円安いセイコーエプソンの勝ちかな。問い合わせ／日本電気 ☎(03)798-6511 セイコーエプソン ☎(0266)52-3131

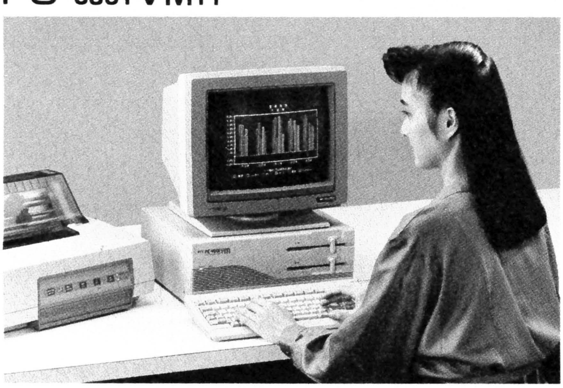
98

PC-9801LS



◀日本電気PC-9801LS2 628,000円。同PC-9801LS5（5インチハードディスク内蔵タイプ）866,000円。16ビットのCPU以外に32ビットのCPUもあわせ持っている。メモリーは1.6MBを装備している

PC-9801VM11



▲日本電気PC-9801VM11 328,000円。デザインがRAやRXと同じで、大きさ、重さが約20%小さくなった

286

PC-286LE



◀セイコーエプソンPC-286LE-STD 368,000円。同PC-286LE-H20(20MBハードディスク内蔵タイプ) 503,000円

PC-286US



▲セイコーエプソンPC-286US-STD 268,000円。同PC-286RS-H20(20MBハードディスク内蔵タイプ) 393,000円

NEW PRODUCT 3 手軽にはがき印刷ができるワープロ

今年もなんとか無事に年賀状が出せそうだ。こういう仕事をしていると、受け取るほうも「ワープロがあたりまえ」と思っているから、なかなかたいへんだ。入力は、まあいい。毎日原稿を打ってりゃ年賀状くらいおちゃのこサイサイ。問題なのは印刷。ずれたり、よれたり、曲がったり……。

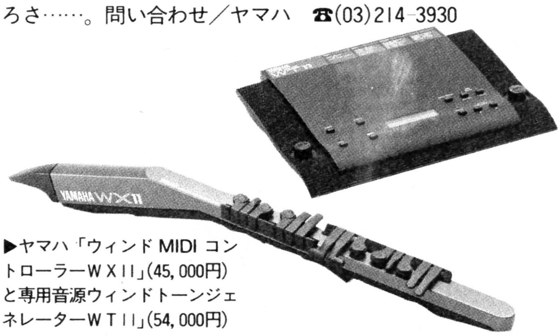
そういう、はがき印字の苦労を一気に取りのぞいてくれそうなのが、カシオ計算機から登場したはがき専用オートフィーダ付属の「カシオワードＨＷ-620」(45,000円)。30枚までが７色のカラーで連続印字できる。256人分の住所を記憶でき、郵便番号辞書も付いている。はがき印字のために生まれたワープロだ。問い合わせ／カシオ計算機 ☎(03)347-4811



▲カシオ計算機「カシオワードＨＷ-620」45,000円

NEW PRODUCT 4 管楽器の音も微妙にコントロール

いい女はサックス奏者にホレる。ギターの指運びがいかにタイヘンかを説明してたら「ありふれた楽器でエラそうにいわないでよ」と軽くあしらって、ジャズバンドのサックス吹きに夢中になってしまった……。ヤマハから発売された管楽器タイプのデジタル楽器、２機種。ウィンドMIDIコントローラーＷＸ11（45,000円）とＷＸシリーズ専用の音源ウィンドトーンジェネレーターＷＴ11（54,000円）は、管楽器と同様に、微妙な音をコントロールできるすぐれものだ。ＷＸ11は管楽器のように吹奏できるデジタル楽器。ＷＴ11はブレス（息）とリップ（かみしめ）で音色、音程、音量を微調節できる。ふつうの管楽器では不可能の７オクターブが出せ、96種類の音色が表現できる。こいつをペアで使えば、女なんていちころさ……。問い合わせ／ヤマハ ☎(03)214-3930



▶ヤマハ「ウィンドMIDIコントローラーＷＸ11」(45,000円)と専用音源ウィンドトーンジェネレーターＷＴ11」(54,000円)

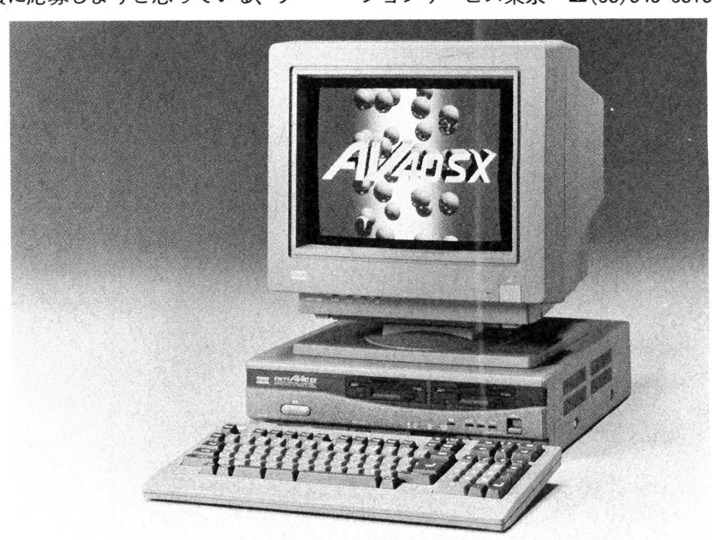
NEW PRODUCT 5 FM77AVが機能強化。クリエイティブ感覚いっぱい!

このところ８ビットパソコンがつぎつぎとＡＶ機能を充実させてきている。ナンノのパソコン、富士通のＦＭ77ＡＶシリーズも新製品はＡＶ機能で勝負に出た。

ＦＭ77ＡＶシリーズはもともとオーディオ・ビジュアル機能を前面に押しだしたパソコンだったが，今回さらにビデオとのドッキング機能を付加し、「ＦＭ77ＡＶ40ＳＸ」(178,000円）として新登場した。

テレビやビデオの画面を、ちょいと取りこんで、グラフィックソフト（ＦＭグラフィックエディタ２」(20,000円)を使って加工したり、パソコンで作ったタイトルと一緒に再録画したりできるビデオ機能が、標準装備になったわけだ。26万色のビデオデジタイズ機能を持っているので、画像はかなりあざやかに取りこむことができる。また、その画像に「ＦＭミュージックエディタ２」(20,000円）を使ってＦＭ77ＡＶ40ＳＸで作ったオリジナル曲をＢＧＭとして重ねれば、もうキミのビデオ作品は完成というわけ。欽ちゃんのビデオ大賞に応募しようと思っている、クリエイティブ精神旺盛なキミには魅力的な新機能だろう？ キミもパソコングラフィックにチャレンジしてみよう。問い合わせ／富士通ＦＭインフォメーションサービス東京 ☎(03)646-0816

▶富士通「ＦＭ77ＡＶ40ＳＸ」178,000円



ZOOM UP



PCエンジン用のCD-ROMついに発売!

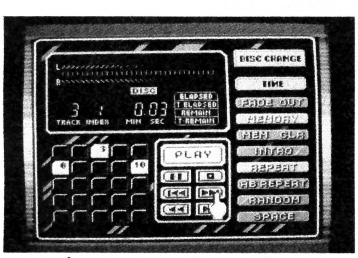
最大512色表示の画像の美しさと、6重和音のリアルなサウンドで、任天堂のファミコンに追いつけ、追いこせとがんばっているPCエンジン。

そのPCエンジン用のコンパクトサイズCD-ROMプレイヤー「CDR-30」(32,800円)が発売された。インタフェイスユニット「FU-30」(27,000円)を含めて「CD-ROM² システム」と呼び、「ロム・ロム」と読むのだそうだ。

実はこのロム・ロム、日本電気ホームエレクトロニクスは、昨年の8月にPCエンジンの発売を決めたときから、CD-ROMの発売も計画していたというのだから、なかなか奥の深いものがある。

同社では、PCエンジンを単なるゲーム機で終わらせるつもりはなく、PCエンジンを中心としたシステムを作りあげて、もっといろんなことに使おうと考えていたわけだ。これを“コア(核)構想”と呼んでいる。その“コア構想”の第1弾として今度、ロム・ロムが発売されたというわけ。

前置きが長くなったが、このへんでじっくりロム・ロムを紹介していこう。もちろん、ロム・ロムをふつうのCDプレイヤーとして使うこともできる。その時には、PCエンジンの画面に演奏中の曲の時間が表示されたり、曲のイントロの部分だけをつぎつぎと演奏させたりすることもできる。もちろんリピート機能など、ふつうのCD-ROMプレイヤーに付いてる機能はひと通りそろっている。



▲CDプレイヤーとして使う時の操作画面

ゲームマシンPCエンジンのCD-ROMシステムとして考えると、まずその容量がポイントになる。CD-ROMは、1枚の記憶容量が530メガバイト。すぐにはちょっと想像つかないかな? 漢字でおよそ2億7000万文字分だ。いままでゲームで使っていたROMカードと比べると単純に考えて、CD-ROMはいままでのROMカードの約2000倍の記録ができるわけだ。これだけの記憶容量があると、いろんなことができる。ゲームひとつを考えても、今までよりももっとずっと複雑だったり、画像がきれいだったり、音楽に迫力があったりする。


▲日本電気HE　CD-ROMシステム「ロム・ロム」



▲着脱可能で、単体として使うこともできる

たとえば、今回のロム・ロムの発売と同時に発売されるハドソンのゲーム「ファイティングストリート」(5,980円)は、ゲームセンターなどでよく見かける格闘技ゲーム「ストリート・ファイター」をそのまま移植したものだが、ゲームセンター顔負けの迫力がある。モニュメントバレーや万里の長城などのグラフィックスがきれいなうえ、サウンドはCDからそのまま流れてくる本物の音だ。このほかにも小川範子ちゃんとデートを楽しむゲームや、ゲーム感覚のビックリマン・シールを集めていくソフトなども同時発売されている。



イラスト/渡辺天留子



池ちゃんの88講座

88の限りない可能性に挑戦しているこの講座、今回は、思い出話なんか混ぜながら、初代から最新機種までを再認識してみよう。

由緒正しき88家の系図

ハチハチの歴史は、日本のゲームの歴史である

初代のＰＣ-8801が生まれたのは、1981年。79年から発売になっていたＰＣ-8001に強力なグラフィックやセパレートキーボードなんかを加え、高級感のあるビジネスエキスパートマシンとして登場した。22万8000円なりの値札には、憧れつつも手が出なくて、ＰＣ-6001（通称「パピコン」）を買ったのは、ちょうどこの頃だったなあ。当時は、ディスクが付いてるなんてことはほとんどなかったから、みんなゲームをするたびにカセットから「ピー、ガガガガ」な～んて読みこませてたんだ。何分もかけて読んだあげくに「TAPE READ ERROR」と表示が出て、やり直しになったりして、泣けたもんです。

そして２年後にはmkⅡが登場、本体にディスクドライブを内蔵できるようになったんだ。初代のころはディスクドライブだけでも30万円もしていたのに、mkⅡでは２ドライブ仕様で20万円台だったから、ゲームも、テープだけでなくディスクで発売されるものが増えたんだ。

さらに２年後、今度はmkⅡSRが登場して、大幅なスピードアップと今や常識のＦＭ音源を他機種に先駆けて搭載、88の人気が絶対のものになっていったのは記憶に新しいところ。

このあとの機種では、CPUの高速化、サウンドボードⅡによる音の面での充実が図られ、並行して16ビットCPU搭載のＶＡが発表された。

こうしてみると、多くの機種があるけど、拡張によって、初代88でもけっこう現役でがんばれるってところが88のスゴイところでもあり、人気の秘密なんだろうね。

これが現在の88のラインナップ



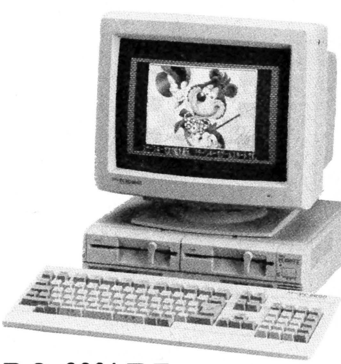
◀65536色同時表示、イメージスキャナインタフェース標準装備のビジュアルマシン

ＰＣ-88ＶＡ2



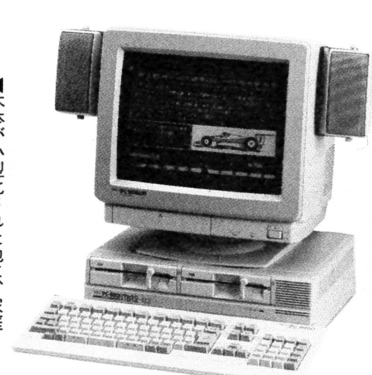
◀9.3ＭＢのフロッピーを搭載して、大量のデータをすばやく、すっきりと処理することができる

ＰＣ-88ＶＡ3



◀本体が小型化された他に、家庭用ＴＶに接続することが可能。今いちばん身近な88がコレ

ＰＣ-8801ＦＥ



◀サウンドボードⅡの機能、1ＭＢフロッピー、辞書ＲＯＭ内蔵、192Ｋバイトのメインメモリなど、8ビットパソコンの最高クラスの機能を装備

ＰＣ-8801ＭＡ2

 イラスト／中野豪

PC88シリーズ家系図



PC-8801
▲この重厚な作りに憧れた人は多いはずだ



PC-8801mkⅡ
▲それまでビジネス一色だったカタログに、遊びにも使えることがアピールされはじめた





PC-8801mkⅡSR
◀FM音源はゲームの効果音を、レコード化されるまでのGMにと変化させていった



PC-8801mkⅡTR
▲電話、通信ソフトを搭載通信機能を充実したもの



PC-8801mkⅡMR
▲1MBフロッピーを搭載して、データ処理機能を充実



PC-8801mkⅡFR
▲mkⅡSRの機能はそのままに、値下げされたモデル



PC-88VA
▲16ビットCPUにより、グラフィック機能をさらに大幅強化



PC-8801MH
▲mkⅡMRのCPUを倍速化してスピードアップ

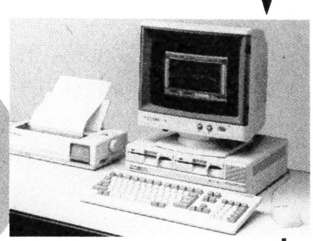


PC-8801FH
▲mkⅡFRを高速化。隠しコマンドがついていた





PC-8801MA
▲MHにサウンドボードⅡの機能を追加したオールラウンドプレーヤー



PC-8801FA
▲FHにサウンドボードⅡの機能を加え、サウンド面で充実された

ゲームの歴史

1981

テープの市販ゲームはあったが 雑誌に掲載されたプログラムを自分で入力する人が多かった。特に、芸夢狂人氏の投稿作品に人気があった。

1982

1983

1984

アドベンチャーゲームが流行。テキスト版の『表参道アドベンチャー』、グラフィックを使用した『ミステリーハウス』などが登場。

1985

『テグザー』などのFM音源を使用したゲームが登場。アニメーション処理を使った、『WILL』など、プログラム技術の大幅な向上がみられた。また、海外で人気の『ウィザードリィ』が移植され、RPGが主流になる。いくつかのジャンルを複合したゲームが多く登場。その代表格がアクションRPGの『ハイドライド』、『ザナドゥ』など。

1986

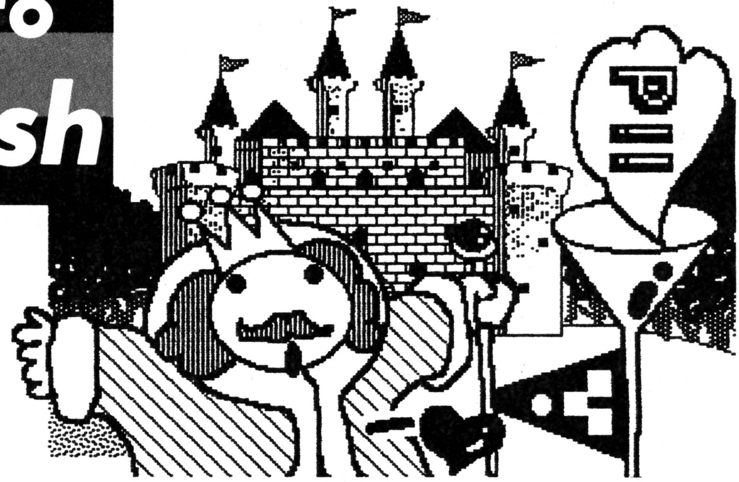
ひき読きアクションRPG全盛。RPGの早解き競争に歯止めをかけるべく、難解なナゾ解きを含むものが多く、編集部への質問が殺到。そのほかには、83年に発売された『信長の野望』などのシミュレーションゲームが地味なロングランから徐々に人気が出て来た。98シリーズでシミュレーションが多数発売されたのが影響か？

1987

シューティングの『シルフィード』、アクションの『ヴァリス』、グラフィック・アドベンチャーの『JESUS』など、多くのジャンルに傑作登場。今なお根強い人気を誇る『Ys』が発売されたのもこの年だった。

協力／日本電気(株)

Welcome to Macintosh



日本でも大人気の『マイト&マジック』のマック版を紹介しよう。98版も難しかったけど、マック版も負けずに難しい。でも、音楽がとても気持ちいい。さすがマックのゲーム！

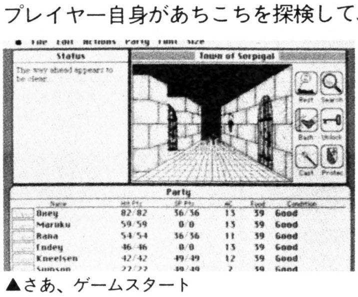
“バーン”を旅する勇者には、カラーのマップがもれなく付いてくる

アップルやIBMなどの外国製コンピュータ用のRPGは、どうも98版の方が先行してしまう。先にマック版で出てもよさそうなんだけど、『ウィザードリィ』も『マイト&マジック』も、98に先を越されている。マックユーザーとしては悔しいというか悲しいというか情けないというか……。

というところで今回は、出現モンスターの数が200種類近くもあるという長編RPG『マイト&マジック』だ。

『マイト&マジック』では、プレイヤーは複数のキャラクターをつくり、パーティ（仲間を集めたひとつの集団）を組む。そして、バーンと呼ばれる土地の探検へと旅立っていく。『マイト&マジック』のマニュアルには、いったい何のため、なんてことはいっさい説明されてない。プレイヤー自身があちこちを探検して、さまざまな情報を集めて、その「目的」を探し出す。ちょっと難しいけど、謎めいていておもしろそうだろ。そうは思わないかい？（思わないならしかたないけど……）





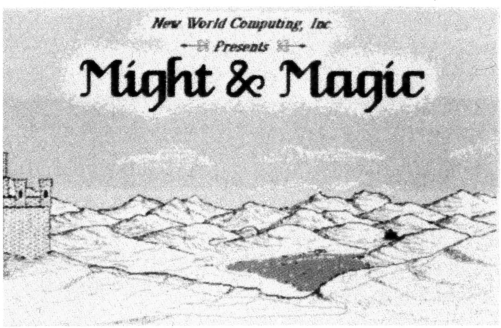
▲さあ、ゲームスタート

さて、さっそくゲームを始めてみた。オープニングの画面が現われたところでBGMが流れる。もちろんサンプリング音だから耳ざわり（？）がいい。曲自体はそんなにスゴイものじゃないけど、FM音源とはまた違った感じがして、さわやかなんだ。

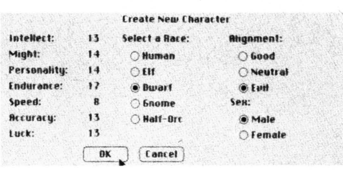
オープニングを終えるとさっそく旅のしたくにとりかかる。最初はソーピガル（なんかヘンな名前だ）という街の宿屋がスタート地点になっている。初めてプレイする時はその宿屋でキャラクターをつくり、パーティを組ませてから宿屋を出る。前回の続きから始める時はパーティを組むだけでいい。

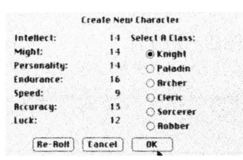
キャラクターは、種族、性別、属性、階級という4つの組み合わせで決まる。また、それとは別に能力を表わすパラメーターが7つあって、キャラクターの行動結果に影響する。うーん、早い話が学校の成績と同じで、できのいいヤツと悪いヤツの差が7つのパラメーターで表わされる、ということかな。

町は他にもいくつかあって、それぞれの町には必ず宿屋がある。そして宿屋に入ると、それまでの結果がディスクにセーブされるしくみになっている。



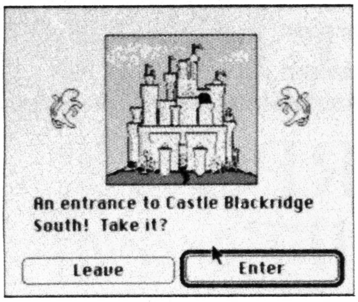
▲これがタイトル画面。発売は、NEW WORLD COMPUTING.





▲▶キャラクター・メイキングはこの2画面で行う。いたってシンプルだ

 イラスト／渡辺天留子 with Macintosh Plus & Comicworks





▲見てのとおりのお城。のどかな感じがするけれど…。◀お城の中には王様が……。王様に会って、冒険の目的を聞こう。すべてはここから始まる。さあ、がんばろー



▲カラーのマップが付いてくる。これを見ながら冒険を進めて行こう

それ以外の場所ではセーブできないから、こまめに宿屋に入るようにしよう。

パーティを組んで宿屋を出るとゲームが始まり、画面には3つのウインドウが現われる。

画面の上左側にあるのはステータスウインドウといって、パーティの遭遇した状況を表示する。また、看板やスティテュー（像）に書かれた文字も表示される。EDIT メニューの COPY とノートパッドかスクラップブックを使えば、メッセージをとっておくことができる。

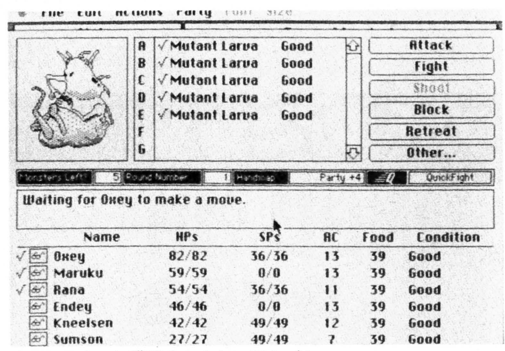


その隣は3次元ウインドウで、パーティから見たまわりの様子が3次元で表示される。街の中は『ウィザードリィ』とたいして変わらないけど、町の外の風景はちょっと不思議な感じがする。まるで壁に絵を描いただけの迷路を歩いているようだ。ちょっと安っぽい気がするなー。

画面下半分のウインドウにはパーティのキャラクターひとりひとりのヒットポイントやスペルポイント（魔法を使うための力）や状態が表示される。キャラクターの状態にはGood、Poisoned、Asleep、Palalyzed、Stoned、Unconsious、Deadなどあって、それぞれのどれかが表示される。ヒットポイントが0の状態は Dead（死）ではなく、Unconsious（意識不明）の状態のことで、これは一晩ぐっすり休むと元気になるんだ。そこのところがちょっとお得だね。



さてさて、宿屋を出て町の中を探索してみた。ソーピガルの町では、宿屋のすぐそばに武器屋と食料屋があった。でも、『ウィザードリィ』と違って最初はお金がまったくないので、とりあえず持ち合わせの武器と食料で暮らさなければならない。調べてみると、食料は10食分、武器はこん棒しか持っていなかった。



▲モンスターに遭遇！　よし、戦うゾ！



▲モンスターをやっつけると、アイテムが出てくるけど……



▲これは本物。なかにはトラップもあるので要注意！

食料や武器、アイテムといったものは、ふだんはバックパックの中に入れて歩く。そして、常に用意しておきたい武器や鎧は、手に持ったり体につけたりすることができる。アイテムの中には装備しないと使えないものもある。また、キャラクターの階級や属性によっては装備できないものもあるので、目新しいものを装備する時は、いったん宿屋でセーブしてから試すといい。間違えて自分には装備できないものを装備したりすると、呪いがかかったり死んでしまったりするからね。

とりあえずありあわせの武器をふりまわして、どうにかこうにかモンスターを倒した。すると、そこには布袋がころがっていた。さっそく Robber（泥棒）に開けさせると、中に多少の Gold が入っていた。ヨシ、とばかり味をしめたわがパーティは、次なる獲物を求めて町をさまよい始めた。そして、今度は、木製の宝箱を見つけた。コレだ！とばかりにRobberが開けようとしたら、罠にかかって全員死んでしまった。ああ、情けなや……。

しかし、私は再びパーティを組んで旅に出ることを決意した。寒い夜は暖かい部屋でヌクヌクしながらコンピュータでRPG……。ちと変かな？

協力／アップルコンピュータジャパン　構成／オーガスト

2月号は1月7日(土)発売

あけまして2月号は充実のRPG特集だ。噂のピラミッド・ソーサリアンを始め、ビッグなRPGがゾクゾク。付録は信長の野望・水滸伝でキメルぜ!!

EDITORS' VOICE



雑誌やってると、ジャンジャン盛大に年をとる。日常的に1と月半先を考えてるし、秋口になると年末の進行を気にかけ始め、正月になると夏休みを夢みる。てなふーにコマ落とし的に年とる今日この頃(辰)

また今年もエッチな季節がやってきた。皆さんお待ちかねの『ちょっとエッチな福袋』の88年度版の制作なのだ。12/22頃には店に並ぶと思うので、ぜひ買って、思いっきり……何するんだっけ!? (隆)

先日カゼをひいたがシーカーサー(沖縄のミカンのよーなもの)ジュースをグイ飲みして寝たら回復。突然ですが、売り物のジュースを分けてくれた、飲み屋のマスター大ちゃんに感謝します。 (敏)

謎の編集部員佐々木敏を紹介しま～す。彼は仕事を愛するあまり、編集おままごとセットをしっかと抱き、いつも陰のソファで高イビキ。この新年号の〆切りクリアーのため、なんと10日も未帰宅。(な)

どえ～っ、今回の入稿は高熱で頭がアッパア。取材先の姫路でいきなり病院に駆け込むは、点滴してもらうは、1週間お腹っPだわ、締切り前日に39度まで熱が上がるとは、いったい誰のタタリだ。(敬)

「秋にはアニメ見に上海にいくぞ!」と宣言してはや1年。なんとか実現して、じつはこの原稿も上海のホテルで書いている。でも仕事を全部途中でほうり出してきたから帰ってからがこわい…… (光)

留守番電話が調子悪くてかなわない。修理して戻ってきた製品が再度故障。「こりゃ交換したほうがいいですね」と届けられた新品も2日で故障。ったく、なんかオレわるいことした? (田)

お父さん、お母さん、正月には田舎に帰ります。お土産はなにがいいですか? えっ、"お前が元気なら、それでよか"ってか。ウルウル……泣かせるねェ。ナオキは元気にやりよるばい。 (直)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田 隆 久木敏行
Editors……中西文哉 平井敬子 島谷光弘 田中利昭 濱田直樹
Contributing editors……片岡英典 ヨコハマママ 穂原俊二 野尻育子 ジャングルファクトリー 河野崇 佐々木敏
Writers……安田均 水野良とグループSNE 山崎拓 黒田幸弘 オーガスト 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 (有)ポチ 滝沢昇一 堀川明美 松枝蔵人 菅原 敬 木村典子 坂木恒善 圓道祥之 河崎 実 荒井陽子 森田慶子 小西康雅 中村泰宏 ケイ・ライターズクラブ 深沢美潮 工藤裕貴 西牧 真 厨子貴之 高野希義 篠 泰樹 佐藤武慶 田中千尋 小峯徳司 小我恋次郎 遊演体
Designers……高木和雄 12 TO 12 沢田昭彦 佐藤敏行 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 関谷広子 渡辺 宏 榎本晃子 (株)ディレクション・ナカ グァバ・モリオカ
Photographers……林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 奥村正己 天児秀司 金子ひろし 堀内秀昭 江尻宏明 中村英良 森沢志津雄 伊豆倉守一 林克典

コンプティーク
1月号
1989年1月1日
定価 550円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2―13―3
電話 編集部:03―221―9851
販売部:03―817―8523
広告部:03―817―8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977―1
Printed in Japan



▲コンサートタイトルは「渓のおくりもの」昼も夜も満員

Dragon Gym

範ちゃんが初めてドラゴンジムに登場してくれたのは'87年の7月号。(アイドルMTVにね) 当時はまだ谷本重美で13歳。あの日から'88年10月16日ファーストライブまでの範ちゃんをふり返ってみました。新年大サービス「おっこらせ日記スペシャル」だ!



▼全18曲中ラストの「きまぐれ白書」以外は全部オリジナル。約束だった楽器演奏はピアノでした



▲ 11月15日売第４弾シングル。この日のライブで初めて歌われた

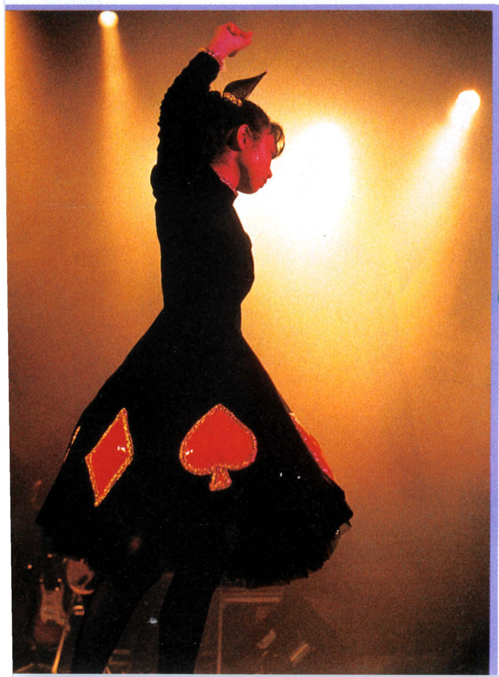


▲これはコンサートパンフ。ほしいでしょ?でもあげない。編にとっても宝物なんだから



▲夜の部のラストは涙ぐむ場面も……

▲苦手の踊りもがんばってくれた



小川範子

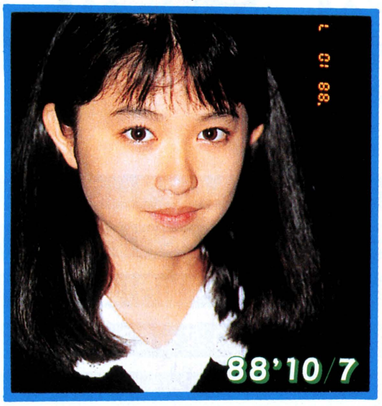
コンサート・レポート

コンサートのお話から。この日は雲ひとつないピーカンで、雨オンナの私はかえって心配。それに私の歌ってノリまくるって曲じゃないから、トチったりしたら、シーンとなっちゃうんじゃないかって考えてたら、頭の中は大パニック。でも、イザ始まったらビックリ。みなさん立って踊ってくれて。静かな曲はちゃんと座ってくれるし、たくさん声援してくれるしで本当にうれしかったです。この日のコンサートに点はつけられない。自分の悔いのないように、力は全部出しきりました。

それからこの場を借りて。お金を出しあってお花を贈ってくれたクラスのみんな、先生、ありがとうございました。すごく勇気づけられました。



▲10月10日売カセットブック。子供達の詩を朗読





▲「いたずらレモン」のニッポン放送スタジオ前。「この番組ではみんなに姫って呼ばれてます。私、機嫌のいい日と悪い日の差が激しいんだって。そうかなあ」



▲7月24日売初アルバム。せつなさ&優しさ満載の名盤です



▶15歳のお誕生パーティー。スタッフに囲まれてニコニコの範ちゃん



▲7月13日売第3弾シングル。タイトルが印象的



88'7/3

▶カメラを向けるとピースサインはクセですね



◀「私の家のすぐ近所で撮影したんです。お化粧はいまだに苦手。コンサートでもほとんどしてません」



▶ふりつけ止まっちゃう事件を再現する図



▲コミコンの巻末撮影で、ピーカンのやぶの中、ケナゲにがんばってくれた範ちゃん、本当にありがと



▲3月5日売第2弾シングル。ベストテンに出演



▲3月25日売ビデオ普段着のままの範ちゃんがたっぷり楽しめます



▲悩み多き頃の範ちゃん。「人生とは……大変です」の名言を残すけどカオは幸せそう



▲12月25日売ミニアルバム。最高のプレゼント



▲ファンの人から寄せられたイラストと顔を並べて「上手ですねー」と感心

▶コンプティーク2月号の表紙も飾ってくれました





▲11月25日売、思い出のデビュー曲。なつかしい



▲ポスターになった写真。大人っぽいと読者のみんなにも大好評



◀初めて人前で歌った早稲田祭。フツーの教室に800人入って、ほとんど酸欠状態。「昨日の出来事みたいにハッキリ覚えてます。早稲田祭の気持ちをこれからもずーっと持ち続けていきたいと思っています」



◀ドラゴンジム巻頭登場。デビュー曲のテープをみんなで聴いた





◀河崎実監督とＭＴＶで浅草に。「ラムネと水上バスが印象に残ってます」カオに幼さがありますね

満足すぎる1988年のまとめ

「小川範子のおっこらせ日記」も１周年を迎えました。いつもお便りありがとうございます。昔の写真を見ながら、編集の方は「カオが変わった」なんて言ってますけど、変わってます？　私にとってはこの１年、10年分のことを経験したのに、あっというまに過ぎちゃって、365日過ごした気分がしないんです。

この１年、忙しかったけれど、やっぱりこれまでの中でいちばんすごい年でした。学校にいるより仕事場に、お母さんといるよりも麻生さん（マネージャーさんです）といる時間のほうが長くなりました。でも、変わっていったのは私のまわり。私は少しも変わっていません。相変わらず身なりにはかまわないし、地球があと１日でなくなっちゃうとしたら、やっぱり山ちゃんのみそラーメンが食べたいって答えます。どんなに忙しくても、お仕事が増えても、初めて皆さんの前で歌った早稲田祭の日の気持ちを忘れないと思うんです。

来年はとりあえず高校合格しなきゃ。それから映画にも出てみたいな。がんばりますから、来年も応援してください。　つづく

幻のCMソングを拝聴しましょう

浅香唯

せんべい焼いてるかすみちゃんの新曲、もう聴いた？ 11月2日発売の「Melody」。これもちろんA面もヨイんだけど、注目すべきはB面の「フレンド」。この曲はAXIAのCMソングになってる♬Conglaturation, AXIA, my friend～♬ってあの曲。


▲1988年のカオと呼べる浅香さん。今年もキメます

AXIAさんのCMソングって、いつも渋くて、先代AXIAギャル・斎藤由貴ちゃんの「土曜日のタマネギ」、えらい古いけど「AXIA～かなしいことり」が生まれたのもこのCMでした。ホラ、♬ごめんね今まで黙ってて　本当はカレがいたことを～”というあの名曲をキミも覚えているだろう!?

関係ないけど「フレンド」の作詞は浅野温子の亭主・コピーライターの魚住勉だ。いーよねー、貧乏くさくない共稼ぎって。

かすみ役をみて思ったけど、やっぱ唯ちゃんってフツーの女のコうまいよね。本当にフツーっぽくて。次は吉田まゆみのマンガをドラマ化なんてしてくれると笑えていいと思う。きっと似合うよ。

〈かすみ＝「金太十番勝負」（フジテレビ系）での唯ちゃんの役〉

行きつけディスコ教えてください

本田理沙

大変おはずかしいことに、当ドラゴンジムでは本田理沙ちゃんをみくびっておりました。

だってデビュー曲の「Lesson 2」をＴＶで見たときに、理沙ちゃんのうしろには横浜銀蝿の残党みたいにキメたヤローどもが“貴族”とかいって演奏してるんで、理沙ちゃんってけっこーお笑い狙ってるかと思ってしまったんだね。


▲理沙ちゃんは伸びる。この道25年の予感である

いやー、それがいろんな雑誌のグラビアを見ると、理沙ちゃんって狂ったようにかわいい。キュートでラブリーでフレッシュでジューシー、それでいて涼しげ(笑)。

オマケにセカンドシングルの「いちごがポロリ」ときたらもう大変。ディスコで踊ってたら、肩ヒモがズリ落ちて、みんなの前でいちごがポロリしちゃったって歌なんだけどね。想像してみてもごらんなさい、アナタ、理沙ちゃんのいちごがポロリだよ。ワンレンボディコンの見たくもないいちぢくがデベロンじゃなくて、理沙ちゃんのいちごがポロリ……。

理沙ちゃんの色気って、甘ずっぱくて清潔だから、おじさんの胸だって東シナ海の荒海のように波打つぞ。

全開バリバリ大冒険の青春！

生稲晃子

♬いくいなでダンスダンス♡♬と歌ってます。♬むぎわら～♬とか歌ってるヤツ、はずかしいねー。もっとトレンドに敏感にならなきゃアウトだよ。もうレトロはウケないよ。やっぱダンスするならいくいなでしなきゃ。

というのもですね、アッコちゃんの待望のファーストアルバムのタイトルが「生稲 De Dance」なんすよ。いやー、すごいシャレ心じゃありませんか。だいたい「麦わらでダンス」のときも、生稲で稲だから麦って決まったっつうに。シャレをシャレで返しちゃうなんて、さすがですね。


▲お次は演歌か？　はたまた生きざまロックか？

アッコちゃんつうと、うしろ髪時代は、けっこううつむきかげんの放課後の片想いってタイプの曲が多かったんだけど、ソロになってからダンスはする、年下の男のコを誘惑するわで、大冒険の連打連打。某「momoco」では水着にまでなってくれるし、もうファンの心臓は高鳴りっぱなし、脈拍も血圧も急上昇の毎日。

静香ちゃんが大暴走してるだけに、同じカマのご飯食べてたアッコちゃんだって負けらんない。さぁ冒険にターボをつけろっ！

ゆうゆのうれしい心変わり

ゆうゆ

ゆうゆもハタチになってすっかり落ち着いちゃったわね。あれじゃどこからみても、フツーのお嬢さんじゃない(おいおい)。もう爆笑させてくれないのかしらと一抹の寂しさを抱いていたキミ。さあ、涙をふいてゆうゆについて行こう。女心と秋の空、ゆうゆだって、永遠におとなしくしてるつもりなんておとといおいでのお茶のこサイサイ（無意味）とうとう爆笑の秒読みが始まったよ！


▲おちゃっぴーといえば、ゆうゆは横綱

今年はめっきりフツーの曲が多かったシングルだけど、今回の新曲はキメてくれました。「星空のギャングスター」ってタイトルでべつに“ギャグスター”じゃないんだけど、久しぶりに絶好調ゆうゆが楽しめてうれしい。

だけど、楽しいったってそれだけじゃ終わんない。後半部ではしっとりキメて、サックスソロに続くあたり、実に優雅で、ハタチらしい。

そうは言っても、サックスと言えば「笑っていいとも」の“サックスは最高”のゆうゆのカンってなかなかのモノだよね。あれであみめのついたメロンをもらって喜ぶ姿がラブリーです。

あっ、キューになってしまいたい
AKIE

秋絵ちゃんもハタチになりました。お誕生日は原宿のプールバー。ボディコンワンピースでシックにキメた秋絵ちゃん、キューさばきもなかなかで、ビリヤード大会も盛り上がりました。

秋絵ちゃんは新曲「マロニエ通り」を機会に、アーティスト名をＡＫＩＥに変更。これからは大人の歌手として、アナタの胸にハートを送ります。


▲枯葉ふりしきるマロニエ通りを肩を並べて歩いてみたいものよのう

▶ＡＫＩＥちゃんのマグカップを５名様にプレゼント　ハガキ、プリーズ



四谷の園は花の園
のりピー、夢子&パンプキン


◀よみうりランドＥＡＳＴは一石三鳥を狙うヤローどもの熱狂でうずまいていた

のりピー、夢子ちゃん、パンプキン、以上の皆さんの共通点はなんでしょう。30秒以内に答えられなかった人は顔を洗って出直しなさい。この方たちはサンミュージックさんの若手部門の看板娘。いやー、事務所に行って、こんなキレイどころがいたら、仕事だって力も入るだろうね。桜田淳子もいるけど。まっすぐ伸びる明るい性格がサンカラーなのかなと思ったこの日のイベントです。

アナタの心に虹のかけはし
小林彩子

さわやか新人さんがデビューしました。小林彩子ちゃん。長崎屋さんのミス・サンバードとしてＣＭなんかにも出てるから、長崎屋のある地域の人にはおなじみでしょう。他にはミュージカル「グリース」や文化放送の「ＤＯＫＩ　ＤＯＫＩ　ピンクコング」にも出演してるんで、チェックよろしくね。


▲アクがなくて、誰からも愛されそうですね

デビュー曲は11月2日発売の「冬のレインボー」。冬の澄んだ空にくっきり浮かびあがった虹のごとく、汚れを知らない女のコってカンジのボーカルがとても印象的なアイドルらしいレコードです。

多摩川で遊んだ秋の1日
田中律子

アイドルちゃんと一緒に遊ぼうっ！　っつうありがた企画が最近メジロ押しですが、先日田中のりっちゃんとも多摩川べりで遊んできました。りっちゃんは焼きそばまで作ってくれる温かいおもてなし、ファンの皆々は歯に青のりつけて、焼きそばをかみしめたものです。お食事のあとは、イス取りゲームになわとび大会と、ノリはほとんどお楽しみ会。

12月21日は筒美京平大先生がプロデュースなさったファーストアルバムもリリース。師走に向けて大忙しのりっちゃんです。


▲りっちゃんにはやはりアウト・ドアが似合う。風の子りっちゃんっ！

忍のすべて　見せました
中山忍

もう知ってると思うけど、忍ちゃんはミポリンの妹です。ミポリンよりやわらかいカンジがしていいね。

先日の初めてのイベントではデビュー曲の「小さな決心」はもちろん、オーディションで歌ったナンノの曲も歌ってくれました。声質とか雰囲気がそういえばナンノっぽいね。で、小さい頃からのスライドを見せてくれるという、結婚式っぽい企画まで飛び出して、ファンは狂喜乱舞。姉妹で活躍するゲーノー人が増えましたが『たけし城』に出た美奈子ちゃんの妹さんはデビューしないのかな。


▲ドラマでは姉の血をひく大熱演

New Disk　愛犬ポチのこれっぽっち
哀愁エクスプレスでブリリアントな午後

ハイ、ナマコ。大切にしてね。たまにはお散歩にも連れて行ってあげてね……の量子ちゃんです。量子ちゃんって、イモリやヤマセと違って本人の意志とはまるで関係ない部分が笑えるので、とてもかわいい。あのトボけた味は、三田寛子と同じくイヤミがなくて大変好きだ。



◀企画モノのＣＤも発売。これがけっこう笑えます

でも新曲は渋くエレガンスにまとめてくれてる。「哀愁エクスプレス」は日本の哀愁みたいにジメッとしてなくて、フランスっぽいオシャレな哀愁を感じさせてくれます（フランスの哀愁くらい体験してよね）。オマケに、量子ちゃんのポスターをプレゼントしちゃいます。コンプティーク編集部ドラゴンジムポスター係まで。ギブ・ミー、ハガキ♡



★受験が近づくごとに、忙しくなる範ちゃんのスケジュール／12月18日『ツッパリ娘が家出したときペット探しの名人である父親は……』、1月9日～12回連続『代議士の妻たちII』レギュラー、3月ＮＨＫドラマスペシャル『異父妹(いもうと)』出演決定！　乞うご期待！

ウルトラC調映画監督

河崎実の MTV

IDOL MUSIC TELEVISION

丹波、実相寺と続き「おやじMTV」に改題しろ！ と非難されていた本コーナーだが、とうとう奇跡の復活だ!!

河ちゃん近況

実相寺監督のお力を借りた今、もはや日本国内に好きな人は加山雄三と長嶋茂雄だけになってしまった！来年は外国へ!!





NHKの某番組に出るかもしれませんよおー



パオパオチャンネルで大竹まことさんと出てます



毎晩12時までＴＶ見て寝るのって２時から３時



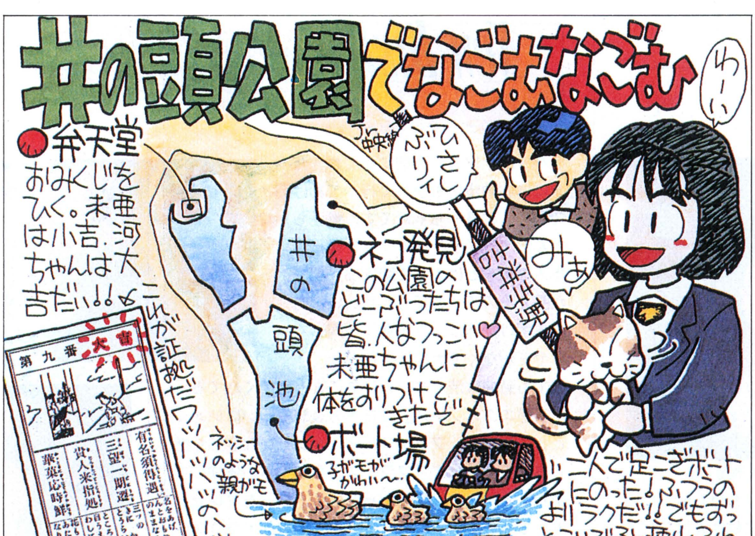
どこででもすぐ寝れちゃう体質なんです



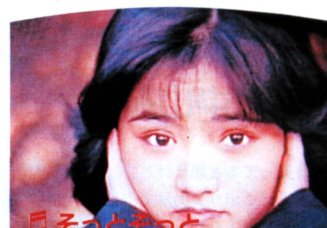
今のおうちは神奈川県で、遠いんですよおー



「夏の香りのメリー・クリスマス」よろしく



イラスト／近藤ゆたか



田山真美子ちゃんとお友達になれて嬉しい



この前早稲田祭で歌って思いきりハズしたの

Making of アイドルMTV



学校は４時間制なんで午後からお仕事の毎日



イコちゃんて合成画面が面白かったですね



またミュージカルやりたいな。歌のない(笑)



さんまさんとギャグの共演したいな、なんて



諸星クン、いーと思うけど見てるだけでいい



今日おしるこ食べて帰りたかったナー



冬はイヤだなー、朝暗いし、さみしいし



ＬＴＤＴのバッヂ、もらっちゃってウレシイ



「イコのバラード」っていい曲ですよね！



「仮面ノリダー」好き！さらわれる役で出たい

心底カワユイ２代目イコ!!

『地球防衛少女イコちゃん』の作者として私は思うのだが、パート１で磯崎亜紀子ちゃんを起用した時に、これ以上の「イコちゃん」はいないと思ったものだ。私の作った「イコちゃん」のキャラクター、それは単に私の好みの女の子というだけなのだが、｢全ての人々のヤル気をうばうほどのカワユサ｣、「何も考えていないような純粋さ」という２大要素を兼ねそなえたという、なかなか現実には存在しそうもない理想像だったのである。

しかし！「２代目イコちゃん」として増田未亜ちゃんを撮り終えた今、彼女こそ素顔も限りなくイコちゃんに近いと思った。彼女を起用したのはほんの偶然と私の野性のカンだったのだが、このバッチリのハマリ方を考えるにまさに時代が要求したとしか思えない。もしイコちゃんが増田未亜でなかったら、とはもう絶対に考えられない作品となっているのである。『イコちゃん２』が成功したといえるなら、それは増田未亜ちゃんの存在が大半を占めていた、と断言できるだろう。

晩秋の井の頭公園で未亜ちゃんに会った。イコちゃんの撮影の時と少しも変わらぬ素直さがそこにいた。違うのはショートの髪だけだ。ロングもよかったけどこれもコンパクトで良い。イキナリ２人乗りの足こぎボートに乗る。乗りごこちいいんだコレが。未亜ちゃんゴキゲン。カモの一群を発見！ 衝突しそうになった時に「わー、ぶつかっちゃう！」って叫んだカオはいい意味での「子供」の表情なんだ。カワイイ子ガモと目が合ってケラケラ僕に笑いかける姿はなごむなごむ。未亜ちゃんに会った人は誰でも体験するんだが、この娘は独特の「子供攻撃」に出て、なごませられちゃうんだな。河合奈保子のように。

で、ボートから降りたら妙に人なつっこいネコがやって来て未亜ちゃんにあいそふりまくんだ。「小っちゃい犬が好きです」って言ってたけれど、ネコもまんざらじゃなさそう。

最後に神社でおみくじを引いたら小吉。｢こないだもそうだったんです」ってんでまあまあじゃんて言った僕が大吉を引き当てる。「あー！」って、くやしそーな未亜ちゃんは、ホント「おちゃめ」って形容詞そのままの、娘なんだよなー!!

イコ２のテレカが出来たぞー！

ついに『イコちゃん２』の待望のテレカが完成した。絵柄は未亜ちゃんと真美子ちゃんの間にはさまれてテレるミラクルマン、というオチャメなものだ。例によって限定発売なので大変入手困難!!と、思うだろう。しかし読者３名にプレゼント。本誌編集部「イコ２テレカプレゼント係」までハガキを送れ!!抽選だ。そいでどーしても欲しい奴には通信販売で売っちゃう!!現金書留で1200円を右記まで送れ。

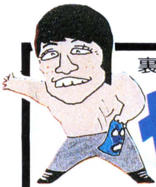
アーンド、『イコちゃん』１と２の特別メイキング・ビデオも同じく通信販売してる!!地球防衛少女たちのカワユイＮＧ、爆笑に次ぐ爆笑で本篇より面白いという噂だぞ!!これは3000円で、送り先は〒166東京杉並郵便局私書箱46号、リバートップ!!



◀これが、そのテレカだ。こいつを使えば、はるか遠くの遊星まで、電話できそうな気分になるぜ！

未亜ちゃんのＭＴＶを、１名の読者に贈る。希望者は、本誌編集部「ＭＴＶ係」まで。急げ!!

河ちゃんのアイドルＭＴＶのビデオ映像は、ソニーの８ミリビデオ・ＣＣＤ－Ｖ50を使用しています。



裏時空戦士

やまざき拓のOVAシンドローム

SPECIAL

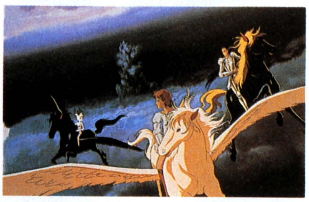
年末だからかどうかはともかく、今月はメインが2本。まずは山岸涼子原作の『妖精王』だ。あの繊細な世界を、アニメでうまく表現できるかどうかが注目される。

■妖精王

最初の舞台は、北海道の自然の中。これとオーバーラップした妖精の国「ニンフィディア」に舞台が移行していくが、その基調はあくまで北海道の自然なのである。



ダークエルフの女王の元にある「水の指輪」を求めて、主人公の少年は「摩周湖」へと向かうのだが、それまでにさまざまな妖精たちと出会い、ときには戦うのだ。この少年「ジャク」を、三ッ矢雄二が好演している。もとは気弱な少年が見せるやさしさ、そして強さ。旅を通しての成長を、うまく演じ分けている。お供の鹿の精・ブックのキャラクターもユニークだ。





◆60分 CBSソニー 12800円 原作/山岸涼子 監督/山田勝久

視覚的には、イラストをアニメーション的に見せることで、原作の雰囲気を保つことに加えて、観る側にイメージをふくらませる余地を与えてくれているあたり、好感が持てた。

そして最終的なテーマ「信頼」に、主人公をとりまくキャラたちがどのように関わっていくのか――ラストの複雑な盛り上がりに、思わずのめりこみそうな作品ではないか。

今月のOVA BEST10

順位	得点	タイトル	発売元
1	9,385	機動警察パトレイバーVOL.4 Lの悲劇	バンダイ
2	5,680	となりのトトロ	徳間書店
3	4,900	がんばれミッキー (日本語吹き替え版)	バンダイ
4	4,030	ミッキーのマジカル・ワールド(日本語吹き替え版)	バンダイ
5	3,520	トップをねらえ! 1	バンダイ、ビクター
6	2,865	ディズニーのなかまたち(日本語吹き替え版)	バンダイ
7	2,850	ピノキオ(日本語吹き替え版)	バンダイ
8	1,289	アニメ にこにこ、ぷん 第1集	キング
9	1,095	きまぐれオレンジ・ロード ふたりの恋のレパートリー	東 宝
10	900	吸血姫 美夕 第2話「繰の宴」	創映新社

10月1日～31日オリジナルコンフィデンス調査

谷ちゃんの アニメでばけらった

名監督、高畑勲のひさびさの登場!



▲ビデオテープ、レーザーディスクで発売中。LDはCAV版も発売予定

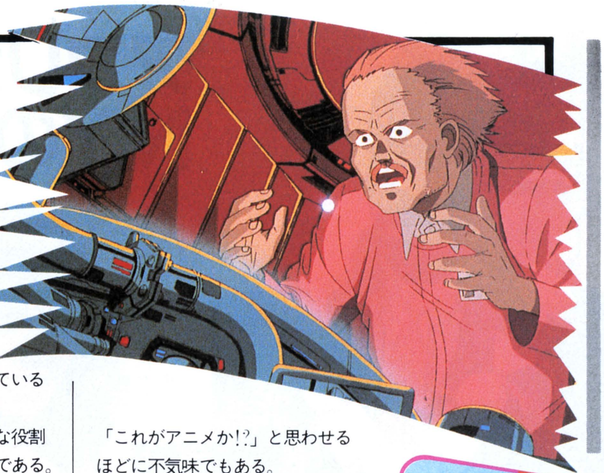
最近は宮崎駿作品(『ナウシカ』『ラピュタ』)のプロデューサーとしての活躍がめだつ高畑勲だが、この人の本来の職分は監督。その適確な描写、計算しつくされた構成、どれをとってもアニメ・実写界を通じてのNo.1の実力を持っている。その高畑勲のひさびさのアニメ監督作品が『火垂るの墓』。

春に公開されたときは宮崎駿作品の『となりのトトロ』と2本立で、ふるくからのファンを驚喜乱舞させたが、一般的な評価は『トトロ』のほうが高かったようだ。テーマやストーリーで嫌う人も多いようだが、ぜひ一度見てほしい。暗くなく、重すぎもせず、お涙頂戴にもなっていない。ある種の透明感あふれる不思議な感覚の「映画」になっているから。



▲緻密に計算された映像表現について、監督自らが解説した本も発売予定

ANIME CUBE



さて、劇場版からビデオ化の待たれていた『アキラ』が、いよいよ登場だ！　これはとにかく、「観るしかない」１本だろう。従来のアニメとは、ひと味もふた味もちがうのだ!!

■アキラ

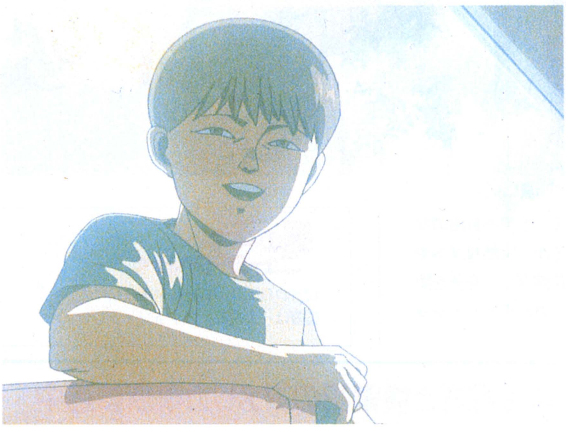
え一、まずこの作品はたっぷり２時間以上あるので、観る前には必ずトイレも済ませておくべし。途中で席を立つなんていう、超興ざめ外道的行為のないように！

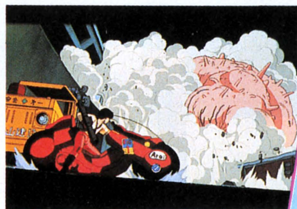
まず観て驚かされるのが、映像と音声の融合のしかた。これはもう完全に“Destructive”(破壊的)の境地と言っていい。文明の徹底的否定である。

映像で描かれているメカの群れ、建物の山には、人間との妥協を拒否する部分がありありと感じられ、一歩まちがえばガレキの山と化す。また、鉄雄やあの子供たちのような超能力者も、文明によって産み出されながらも、結局文明を否定する存在となっているのだ。

この世界観の演出に大きな役割を果たしているのが、音響である。音楽などという文化的なものではない、まさに奈落の底へ人類を突き落としていくような響き。じつに断定的に突きつけてくるのだ。動画の動きはじつになめらかで、「これがアニメか!?」と思わせるほどに不気味でもある。

秋から冬にかけてのこの季節、ぜひじっくり味わってほしい。

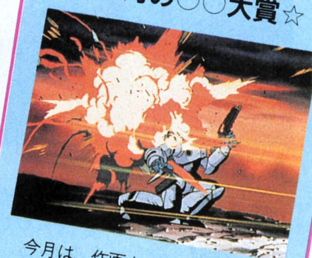






◆120分　バンダイ　9800円　原作&監督／大友克洋　作画／なかむらたかし　劇場用アニメの修正版だ

★今月の○○大賞☆



今月は、作画大賞。受賞は、『宇宙の戦士』だ。この作品の作監、稲野義信氏は、『惑星ロボ ダンガードＡ』や『銀河鉄道999』などで手堅い作画を見せていた。が、あの『伝説巨神イデオン』で宇宙戦闘機ズロージックを迫力たっぷりに動かし、ファンの注目を集めた。今回も、立体的なメカ作画に、その力量を見せてくれている。

ひとことイッキレビュー

宇宙の戦士



◆50分（2話収録）バンダイ　12800円　原作／ロバート・A・ハインライン　作画監督／稲野義信

●見どころ：　ごく普通の青年ジョニーが、戦士として成長していく過程を描く。『ガンダム』の制作に影響を与えたとも言われる、シリーズの第１巻。

●欠点：『ガンダム』と違う点は、メカよりも軍隊の生活そのものを描いていること。命令されるのが嫌いな人は、見ていてストレスがたまるかもしれない。

●評価：　やや大人向けの構成。

トップをねらえ！



◆60分（2話収録）ビクター音産　10800円　監督／庵野秀明　作画監督／窪岡俊之、森山雄治

●見どころ：　コンプ読者には改めて説明する必要もないだろう。提督の娘・タカヤノリコが宇宙へ飛び立ち、亡き父の戦艦「るくしおん」で見たものは!?

●欠点：　さんざんやられておきながら、キック１発であっさり逆転してしまうあたり、安易さを感じた。（１話）

●評価：　２巻以降の本式な活躍に期待しよう。

機甲猟兵メロウリンク



◆50分　バップ　9800円　原作&シリーズ構成／高橋良輔　監督／神田武幸　作画監督／谷口守泰

●見どころ：　さすがは手慣れた演出で、このへんは他のＯＶＡを、大きく引きはなしている。アクションシーンは、なかなかの迫力だ。

●欠点：　キリコたちの出ない『ボトムズ』の世界――なんだか、さびしい。まるで『スーパーガール』のようだ。

●評価：　柳の下にいるのはウナギだけじゃない(？)

エースをねらえ！　2



◆50分（2話収録）バンダイ　12800円　総監修／出崎統　作監／杉野昭夫　制作／東京ムービー新社

●見どころ：シリーズ４巻目。宗方仁の死を現実として受けとめ、再びコートに立つまでのひろみの姿を描く。ＴＶシリーズでは明らかにされなかった部分が、このシリーズでは描かれている。

●欠点：　線が少しラフになって来ている気がするが？

●評価：　ＴＶシリーズのファンは、避けては通れますまい。

アフリカ育ちの王子様がN.Yの下町で大騒動



▲GOLDキラキラのリッチな王子さまだ



▶王子が見つけた理想の女性はシャリ・ヘッドリー。美人だ



◀白人の老人、口やかましい床屋、ソウル・シンガー。これみ〜んなE・マーフィなのだからオドロキ



▲ビンボーなハンバーガー屋の店員に





ノリまくっているエディ・マーフィー。アメリカで人気No.1のコメディアンとして今や絶好調だ。今回は『ビバリーヒルズ・コップ』のアクセル刑事のようにガハハ笑いはなし。ぐっと上品な王子様役をしているヨ。といっても、上品演技だけじゃ物足りないらしくて変身メイクで本人自ら脇役もつとめちゃう。「エッ、これがエディ!?」という見事なメイクは、リック・ベイカーで、最後まで気づかない観客もいるくらい精巧なものだ。

美女に囲まれ、国は豊かで、と何不自由のない生活を送るアフリカの王子が、突然N.Yへやってきた。目的は、理想の花嫁探し。身分を隠して暮らす王子の周囲には、カルチャー・ショックの連続が!

星の王子ニューヨークへ行く

12月17日より。日比谷映画ほかにて。
監督は『大逆転』のジョン・ランディス。

"ビートルジュース"と3回唱えると大変だ!



▲せっかくマイホームを買ったのに、あっけなく死んじゃった2人



◀ガハハッ。オレさまがビートルジュースじゃよっ。マイケル・キートン大熱演



▲これがウワサの地獄の1丁目。ヘンテコオバケがウジャウジいるんだぞ〜

な、な、なんだこれ!? ほとんどブッ飛びそうな、オバケがワンサカ登場するぞ。

やっとマイホームを手に入れたとたんに事故死という若夫婦。家に125年間とりつく運命になるが、変テコな人間どもにいじめられっぱなし。ついには見世物にされそうになる。そこへ登場したのが霊界のお助けマン、ビートルジュース。ポップな人間祓(ばら)いのバイオエクソシストが、人間追い出し作戦を展開するが……。

ビートルジュース

12月10日より、丸の内ピカデリー
新宿ピカデリーほかで公開。

賞金稼ぎと横領犯のアメリカ横断珍道中



◀心やさしい横領犯人にはチャールズ・グローディン。2人の間に友情が芽ばえて

あるときはマフィアのドン。あるときはボクサー。悪魔、牧師とカメレオン以上に変身する名優ロバート・デ・ニーロが、フツーのおじさんに近い素顔で登場する。

警官くずれのバウンティハンター（賞金稼ぎ）が、横領犯をとらえる。N.YからL.Aへ、すんなり連れもどす予定が、ギャング、FBIがからんで思わぬ逃避行に…。

アクションたっぷり。犯人とデ・ニーロの男の友情もジンとくる。しかし、こういう職業がアメリカに本当にあるのはオドロキだね。



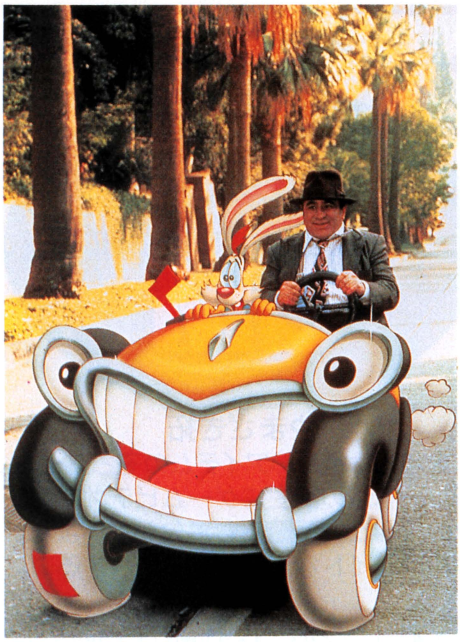
▲アクション・シーンでも何でもこなしちゃうデ・ニーロ。さすがだねっ

ミッドナイトラン

12月10日より、丸の内ルーブル、新宿パンテオン、新宿ミラノ座ほかで公開。

MOVIE CUBE

アニメと実写の合体 こんな映像初めて見た





▲①人気スター、ロジャーが最近不調。原因は彼の妻にあるらしい。落ちぶれ探偵エディが素行調査を



▲②妻の浮気の相手が殺され、容疑者にロジャーが…



▲③彼は、エディに真犯人探しを依頼



▲しかしこの事件の裏には黒幕が。ロジャー&エディは協力して大活躍。

いやービックリしたのなんのって、アニメがこんなに立体的に見えるとは信じられないことだ。きちんと光と影の部分がある。そして人間と並んでいても違和感ゼロ。動くテンポも同じ。

始めにアニメぬきで、人間のみの撮影をする。そのフィルムの明度に合わせて、アニメを彩色。普通のアニメより、渋味のある色に仕上げるという方法をとっている。そして、従来のアニメは、１秒間に６〜12コマだが、これは１秒間に24コマ動かしているというから、もーカンペキ。

舞台は'40年のハリウッドで漫画映画の人気スター、ロジャー・ラビットが主人公。ほかにもミッキー・マウス、ドナルド・ダックなどディズニーアニメの大スターがオールスターキャストで登場。アニメファンもそうでない人も必見！

タッチストーン・ピクチャーズ&スティーブン・スピルバーグ提供
ロジャー・ラビット
ロバート・ゼメキス作品

東宝洋画系劇場にて公開中。S・スピルバーグ製作総指揮、ロバート・ゼメキス監督。

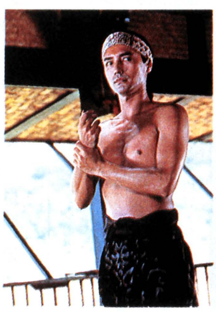
J・ローンが人妻に迫るジゴロで登場

目玉を♡印にした女のコを日本中に出没させたジョン・ローン。中国皇帝から今度は、ダンサーに変身して登場するヨ。

オーストラリアの人妻が、バリ島生まれの男と、タイのプーケット島で恋をする。という国際的(!?)不倫ドラマ。

あ〜あ、こんな海で泳ぎたい！　という気分になるくらい風景もきれいだ。

ラスト・ジゴロ　12月17日より、松竹洋画系にて公開。



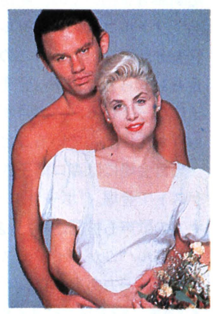
▲弁髪からロングヘアへと変身のJ・ローン

2人の男どっちも欲しい。女心は複雑だ

女のコって何考えてるんだろう？って頭の中が"？"マークでいっぱいになることって多いよね。そんな謎がほんの少しわかる気分になる作品。

精神的に満たしてくれるエリート青年と、セクシーでワイルドな男…。２人の間でゆらゆら揺れる女のコのハート。さて、彼女はどちらは選ぶと思う？

トゥー・ムーン　12月17日より松竹洋画系にて公開。



▲セクシーな新人ジェリリン・フェンに注目

FBI捜査官とテロリストが恋をした

男は、白人至上主義のテロリスト。女は、ＦＢＩの秘密捜査官。女は仕事のため男に近づくが、いつしか２人は恋におちてしまう…。監督は、『Ｚ』『ミッシング』など政治ドラマが得意なコスタ・ガブラス。アメリカの人種問題の根の深さを、つくづく感じてしまう問題作だ。

主演は『プラトーン』のトム・ベレンジャー。



▲パソコンが重要な役割で登場する

背信の日々　12月10日より丸の内ピカデリー２ほか。

クリスマスをバカにするとこわいぞ〜！

クリスマスなんか、くそくらえだ！　テレビ局の若社長(ビル・マーレー)の頭の中にあるのは視聴率のことだけ。"クリスマスキャロル"のパロディ版を制作して高視聴率をねらおうと意欲満々。ところが「おまえに、本当のクリスマスを教えてやろう」と本物のゴーストたちがやって来て…。



▲ゴーストに魅入られた男の運命は？

3人のゴースト　12月17日より、日劇ほか。ＳＦＸいっぱいのコメディ

やったね！『ファルコム・レーベル』発足！

出張 SPIRITS OF GM

ゲーム・ミュージック

やまざき拓

年末年始は欲しいアイテムのそろえどき。新レーベルの誕生にゲームビデオマガジンの創刊と、話題にも事欠かないよね。今月はワイドな出張版でお送りするヨ。



◀『ファルコム・スペシャル・ボックス'89』の主要スタッフがズラリ。D・マシューズからの国際電話もあった


◀英詞に備えて特訓した博子さん

年の瀬もあわただしい中、GM業界にも話題がぎっしり。その中のトップといえばこれ、キングレコードからの「ファルコムレーベル」の発足だろう。

去る11月8日東京・飯田橋のホテルで、報道関係者を招いての、発足ならびに第1回作品『ファルコムスペシャルボックス '89』の発表会が行なわれた。この作品については先月もお知らせしたが、発売が早まって12月5日になっている。この号が出ている頃には、もうお店に並んでいることだろう。

当日会場には森口博子さんや難波弘之氏もゲストで登場。『ボーカル・ソーサリアン』のナマの歌声も披露された。また、6枚のCDミニ・アルバムがダイジェストで紹介され、会場全体に迫力あるサウンドが響きわたった。

GM. BEST10

1	イースII	303票
2	ソーサリアン	237票
3	イース	236票
4	ハイライドIII	66票
5	ラスト・ハルマゲドン	44票
6	ドラクエIII	41票
7	ジーザス	37票
8	アンジェラス	28票
9	シルフィード	22票
10	グラディウスII	20票

本誌11月号読者アンケートより


◀ファルコム社長(左)とキングレコード社長も、新作に聴き入っておられたのでした

それでは先月よりさらに詳しく、内容をチェックしてみよう。

① FUSION

フュージョン界の大御所、デビッド・マシューズのプロデュースによる、NY直送サウンド。GMと海外の超大物ミュージシャンのジョイントは世界初。GMが都会派サウンドになった！

② SHYMPHONY

交響曲『イース』で華麗な世界を演出した、羽田健太郎氏のフル・オーケストラ第2弾。



◀CD2800円・CT2500円、ポニーキャニオン(とうとうLPが消えた……)。パワーあふれるタイトーサウンドを満喫せよ

格調高い味わいだ。

③ VOCAL

あの『ガンダム』などでおなじみの博子さんが、『ソーサリアン』のボーカルを担当。ポップな英詞でピュアなシティサウンドに！ 作詞はフィリップ・ローズ。

④ PLUSMIX

難波弘之氏の32chメガミックス・サウンド。

パソコンのオリジナル音源に他の楽器を重ねていく技法で、曲が進むごとに音に厚みや広がりが出てくる。さらに音色やテンポが同じままなので、オリジナルの雰囲気を損なうことなく、すんなり聴けてしまうのだ。

パソコンも難波氏の手にかかれば、楽器の感覚だね。

⑤ DISCO

ファルコムサウンドの名曲をピックアップ、ディスコサウンドにアレンジしてお送りする



◀CD3200円・CT2800円、ポリスター。デジタルサウンドで荘厳に格調高く、そして力強く響きわたる「ドラスレ伝説」

スーパー・ノンストップ・バージョンだ！ 20分にわたって、次々に曲が飛び出すぞ。パーティーなんかで踊り狂うしかない。

⑥ SURROUND THEATER

『イースII』のドラマ編を、サラウンドでファンタスティックにお送りする。

最新音響システム［S・D・A・S］処理によって、情景がより立体的にイメージされる、超HI-FIのCDならではの迫力が味わえるぞ！

——と、以上6枚のセットだ。

クリスマスやお正月などの機会に、ぜひライブラリーに加えたいね。

さてさて、それでは今月のGMへと移りましょう。

●G. S. M. TAITO

A面は『タイガーヘリ』『飛翔鮫』、そ



◀CDミニ1200円、CT1000円。アポロン

して『究極TIGER』の「トーアプラン」シリーズ。どれもハードなシューティングで、その情景が曲調からも伝わってくる。しかしなぜこんなゲームで1000万点も出るのだろう。

B面は『ランディング』シリーズと、『ラスタンサーガ』『コンチネンタルサーカス』。メジャーどころもいいけど、やっぱ『ラスタン』の渋さは好きなのだ（やたら海外ウケしていて、国内は基盤がかなり少ないとの話)。

●ドラゴンスレイヤー伝説

ファルコムの『ドラスレ』シリーズ（ザナドゥ・ソーサリアンなど）のＧＭから、名曲をピックアップして再アレンジしたもの。プロローグとエピローグの英語の語りが、作品



◀CD3200円・CT2500円、アポロン。LP2500円、アルティ。オーケストラの迫力と弦楽の響きで、新たなGワールドへ

のストーリー性を盛り上げてくれていて、リアリティーも十分。ちょっと硬派な構成のアルバムなのだ。

●ファンタジックワールド・オブ・マリオ３

今やＦＣ界のアイドル的存在の「マリオ」。ＧＭのアレンジにしても、変に飾るよりは大衆的歌謡曲っぽいほうがお似合いだと思うのだ。そんな点で、けっこう味が出ているんじゃないかと思うヨ。

●組曲・グラディウス・ファンタジア

『グラディウス』シリーズを集大成した、交響曲バージョン。美しい弦の響きが、宇宙の広がりを感じさせてくれる仕上がりになっている１本だろう。

●ドラクエ・ライブ・コンサート

なぜか『ドラクエ』のアレンジほど、オー



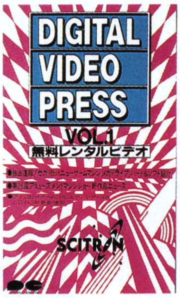
◀CT2500円、アポロン。今までいろいろな形で出された「ドラクエ・サウンド」だけど、オーケストラの繰り広げる壮大な世界は格別

ケストラにマッチしたものはない。それというのも、３部作にわたる広大な世界観があってこそではないかと思うのだ。Ｎ響による迫力ある演奏を堪能してほしい。

●デジタル・ビデオ・プレス

えーと、これはＧＭ集ではなく、ビデオであります。このたびサイトロンから創刊されたこのビデオ、アーケードから家庭用にパソコン、さらには映画情報、サイトロンの新作情報、そして欧米のソフト情報に至るまでを網羅した、画期的なビデオ・マガジンなのだ。

VOL.１では、第26回ＡＭショーや、映画『未来忍者』の特集などを収録。また、ついに登場した『メガドライブ』のハード紹介や、ゲームソフト『スペハリⅡ』『スーパーサンダーブレード』『獣王記』などがバッチリ。



▲主要都市のショップで無料レンタル中！

制作にはあのＡＶパソコン『アミガ』を多用しているので、画質や検索性は最高。

さあ、まだ観てない人はいますぐレンタルショップへ！（非売品だよん）

――さてこうして１年を振り返ってみると、今年のＧＭ業界はじつに動きが激しかった。各レコード会社が相次いで制作に参入し、まさにＧＭ戦国時代といった感じである。

さらには、ＧＭがもはやゲーマーだけのものではなく、着実に一般層に浸透しつつあるというのも事実なんじゃないかな。

来年もまた、ファンのニーズに確かに応える作品を出してほしいよね。

GM大好き仲間は、この指とーまれっ！



◀GMOAの時代から、その歴史を引き継いでいるのだ。手元の最新刊は6号、アリスの表紙♡

そーです！　知ってる人は知っている、サイトロンＦＣ〝Ｆ.Ｓ.Ｇ.〟の会誌『Ｐ.Ｓ.Ｇ.』がこれ。

スタッフからのホットなメッセージや、会員からの元気な手紙にイラスト、その他目の離せない特集記事やレポートがギッシリ！　ＧＭファンのキミなら、チェックしといて絶対タメになることウケ合い。

お問い合わせは、

〒150 東京都渋谷区神宮前６―25―８　神宮前コーポラス409号　サイトロン・アンド・アート(株)内「Ｆ.Ｓ.Ｇ. クラブ」まで！

サバイバルゲームは、命を賭けてこそサバイバル



以前、ドラゴンジムで『無敵号』を紹介した新進のコミック作家・きむらひでふみの新刊が、また発売された。タイトルは『見参！　銃士隊』。前回の巨大ロボットものから一転して、これはサバイバルゲームを扱った作品なのだ。

と、いっても、これはときどき山ん中などでやっているというモデルガンを使った銃撃戦ごっこではなく、正真正銘(？)の、生命を賭けたゲームなのである。

しかし、そんな戦いでも、あまり陰惨にならないのが、この作品のいいところだ。キャラクターたちは、おおむね死力をつくして戦っているのだが、どこかにこう、余裕みたいなものを残していて、しかもそれがイヤミになっていない。それは、余裕の表現に〝気どり〟を使っていないから、といえるかもしれない。なーんて、ムツカシイことを書いたが、とりあえずガンマニアには理屈ヌキで楽しい１冊だ。



▲きむらひでふみ『見参！　銃士隊』　大都社　850円　登場する銃器は、ちゃんと解説されていて、大いにマニアック



空想科学電影館 其ノ弐

岸川 靖(おさむ)

▲最近は潜水艦の模型造りに凝っている。"わだつみ""ノーチラス""シービュー号"と当然の事ながらＳＦメカばかり。これはきっと今年の夏に海に行けなかった反動に違いない…。

■『未来忍者』に日本特撮の未来を見た!!



日本の特撮映画はいつ頃からつまらなくなってしまったのだろうか？　特殊技術の進歩は明らかなのに、作品としての面白さは反比例している。確かに、予算やスケジュール的な問題もあり、海外の諸作と比較するのは間違いかもしれない。しかし、本当にそれだけなのだろうか？　かつての日本特撮は、本当に面白かった。今観ても面白い作品ばかりだ。

では、何故、現在がつまらないのか？ 答は明白だ。製作側が新しい何かを造ることに対して臆病(おくびょう)（怠慢でもいい）になってしまったからだ。

『もう、日本の特撮に期待はしないゾ』と考え始めたときに観たのが『未来忍者』だった。この作品には正直いって驚いた。最近の日本特撮に欠けていたものを、そこに観てしまったからだ。

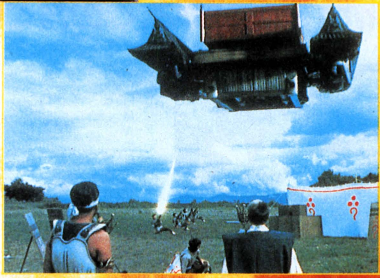
物語は戦国時代らしい慶雲元年。サイボーグ忍者軍団をあやつる黒鷲軍は、対立する諏訪部家の姫を捕えた。姫救出のため決死隊がつのられる。そして、敵地に潜入した彼らの前に現われたのが、謎の忍者"白怒火(しらぬい)"であった。というのが、主なあらすじだが、この作品の面白さは、物語にあるのではなく、画面上に次々と現われる斬新なイメージにある。いかにもゲームメーカーのナムコが製作したらしいイメージの例を挙げると次のようなものがある。敵の忍者の手裏剣は光学合成で、手のひらから発せられた光が飛び、目標物に命中すると実体化する。巻き物は立体映像の地図を空中に描く。天守閣のついた典型的な日本の城は下層部がキャタピラになっている移動要塞。主人公のサイボーグ忍者白怒火の視点も、サーモグラフ状になっており敵の種別や距離が表示（ちゃんと漢数字なのだ）される等等、マンガに例えるなら、石川賢の『魔界転生』を実写で映像化したような感じ(つまり、自由奔放な面白さネ）なの。

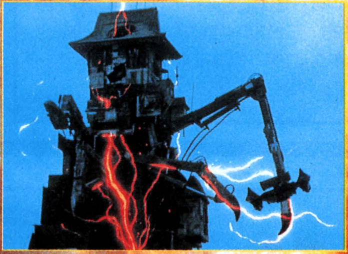
映画として冷静に考えると、脚本や演出等に不満を感じるけど、それは"新しいイメージを映像で見せてくれた素晴しさ"に比べれば取るに足らぬものだ。日本特撮の中にこのような情熱を持った作品が加わったのは非常に嬉しい。是非、観てください。では又！

▲未来忍者"白怒火"本編の主人公



▶発売元 ポニーキャニオン定価12800円 73分 発売中





▲黒鷲軍の本陣"奇械ヶ城"。城そのものが、ひとつの意志を持った生物機械なのだ



▲雷鳴法師の最後。体がボロボロになり、消滅していくのだ

我的推薦電影巻

未公開作品にだって傑作はある!!



▲映画のラスト、少年は自分の愛するゲームキャラクターと別れ、父親との信頼関係を取り戻す

日本での劇場未公開作品が、ビデオで続々と発表されている。映像ファンとしては嬉しいのだが、中には首をかしげてしまうような作品も少なくない。そんなわけで、全然期待せずに観た作品が面白いと、とっても得をしたような気分になり、会う人ごとに「一観ましたか？」と宣伝して歩いてしまう。

今回紹介する『ビデオゲームを探せ！』も、そうした１本なのだ。物語はひとりのゲー好きの少年(『ＥＴ』のヘンリー・トーマス）が、ふとしたことから手に入れたＲＯＭカセットに国防機密がプログラムされており、彼を狙ってスパイ組織の魔手が迫るというもので、練りに練ったストーリー。アッと驚く仕掛けの数々、これほど面白い映画がなぜ日本公開されなかったか不思議。

テーマも少年の自立というものにかかわらず、重くならず優しく描いている。

とくに冒頭の3分は観ていてアッと驚く仕掛けがあり、まさにオススメの１本なのだ。



▲ＣＩＣビクタービデオより定価 14800 円で発売中！

欄外通信箱　1989年夏期に公開されるＳＦ映画が決定した(ただし、全米予定)。まず『スタートレックV』『インディジョーンズIII』『ハイランダーII』と、おなじみの続編シリーズ。そして人気ＴＶシリーズのリメイクである『バットマン』。さらに『ターミネーター』のＪ・キャメロン監督の『The Abyss』(海洋アクション物)がある。期待して待とう！

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

来日ロッカーを、ズバッ!! ジャガーが斬るのだ!!



撮影/倉部和彦

Hello JAGUAR さまだぞ〜！ 最近来日した外国のロッカーの日本でのコンサートを我輩が見た中で、いくつか気がついたことを言ってみよう。

フィオリナー：彼等はとても好きなグループである。しかし、ボーカル、ギタリストのアクションがかっこ悪かったし、間奏部分でのボーカルの間の取り方も良くなかった。

デビッドリーロス：彼のパワーのある歌い方にびっくり。ただ時々「まるでロックではない曲を歌いだしたのにはガッカリしてしまった。あんな曲をやる事で、彼のうったえようようとしている事がボケてしまったように見えたのである。

それでは、又、来月会おうぜ。では、サラバじゃ！

悪魔の女　作詞・作曲 JAGUAR

オーデビルウーマン　悪魔の女
クールなメイクで　グラマープリティーガール
ダークなシャドウで　悪魔の女
オーブラックハートガール　邪悪な女
ピンクローズの　シャイニープリティガール
ポイズンハートな　悪魔の女

GOちゃんの似顔絵男爵

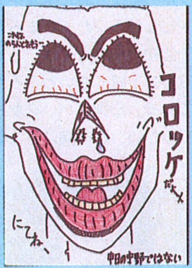


デジタル的似顔絵は、×なのですよ！

突然ですが皆さんはエロ漫画雑誌の表紙イラストをご存知でしょうか。絶対脱ぎそうもないアイドルの顔を他人のヌードの上に乗っけて読者をコーフンさせようという魂胆のモノです。確かにオオッと息をのむ事もあるかもしれませんが、その感動は首から下の裸体あってこそのものなのです。顔だけ切り離して見ればロウ人形みたいに味けない絵だということがわかるでしょう。見る人の感動を呼ぶ似顔絵とは決して実物そっくり写真とおんなじ、というものではないのです。そういう観点から選んだ今月の男爵は吉野君です。ヒドイ！　という人がいるかもしれません。私もそう思う。しかし、こういうデフォルメがロウ人形絵を描いて「オレはウマイ」と思ってる人にはできません。そっくりなのにツマラナイ絵より、あんまり似てないけどショックだけは見る人に与えるという絵のほうが、ここでは格が上です。で、佳作は林君。どうです、こいつの脳天気さは。青春とはかくありたいものです。



◀東京都の吉野君の男爵受賞作。なんだか工藤静香の似顔絵には、メチャクチャなものが多いようです



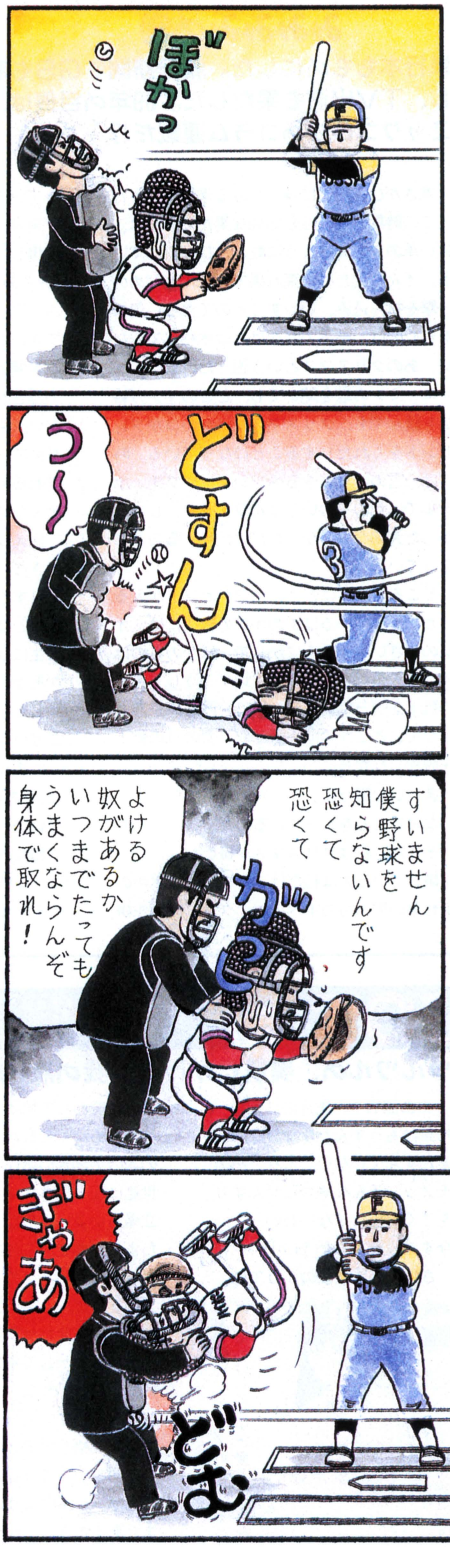
◀大阪市・PNヤメテヤン野手の作品です。なんともはや、ウッケロケーしていますねえ

業務連絡

毎号読んでいるキミなら、もう似顔絵の何たるかを、おおむねつかみましたね。でも、似顔絵で最も重要なのは、投稿することですよ。

大仏くん

山松ゆうきち



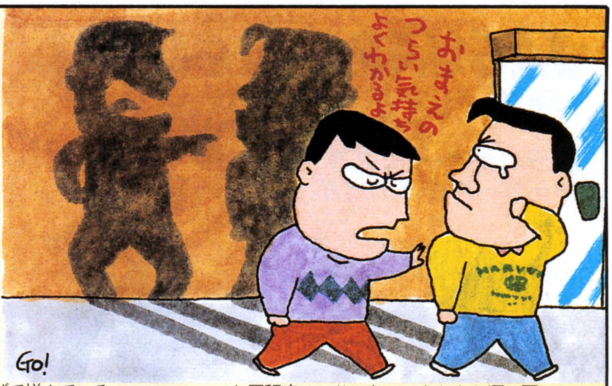
※JAGUARのライブスケジュール：12／26(水)17：00千葉教育会館（￥2800）1／28(土)19：00八幡ジャガーカフェ（￥2300）

小田嶋隆の

新妖怪百物語

みみみみの巻

単行本もものにした。朝日新聞もGSも制覇し、TV出演も果たした。'89年の目標は、コミックコンプのコラム連載だ!?



寒さがひとしおに身にしみる季節になった。

この時期、街に住む孤独な男たちの心は、古い革のブーツのように乾き、ひび割れている。そんな男たちの荒れ果てた心にとどめの一撃を打ち込み、いやすことのできない傷口を刻むのは、枯葉でもなければ木枯しでもない。あのクリスマスという困った行事だ。

ユーミンの歌を聞いても、どこのマンガ雑誌を読んでも、クリスマスには女のコがプレゼントをくれたりすることになっている。時には、雪の降りしきるペンションやプチ・ホテルで、女の子のいちばんワイセツ、じゃなかった大切なものがいただけたりすることになっている。

ところが現実はどうだ。プレゼントが入ることになっているはずのオレの靴下には、オレのくさい足が入るばかりで、ほかのものは何にも入らない。しかもオレがこうして自分の靴下を呪っている同じ夜に、同じ東京のどこかで、どこかの助平野郎が、女のコの靴下を脱がしながら、

「きれいな脚だね」

なんてことを言っているのだ。

そうだ。私はクリスマスが嫌いだ。

嫌っているのは私だけではない。日本中の幸せ薄い男たちのすべてが、クリスマスを嫌っている。全力をあげて憎んでいる。

今月は、究極の怨念妖怪・「みみみみ」に登場してもらうことにする。言うまでもなく「みみみみ」の「み」の字はそれぞれ「ねたみ」「そねみ」「ひがみ」「うらみ」から持ってきたものだ。

人間と生まれたからには、誰にでも運不運の浮き沈みがあり、好不調の波がある。サエない人生を送る運命に生まれついた男にも、せめて一生に一度は、光り輝く黄金の一日が訪れる時がある。「みみみみ」が現れるのはそんな時だ。

例えば、クリスマスイブの夜に女のコからいきなり電話がかかってきて、映画に誘われたりするようなことが、長い一生のうちには、ないとは言えない。いや、あるのだ。本当に、人生には信じられないような事が起こる瞬間があるのだ。

しかし、ふだんから不遇な境遇にある男は、こういう時、冷静に対応することができない。

つまりそいつは、友達に吹聴してしまうのだ。「おい、おれはデートをするぞ」と、しないでも良い自慢話をしてしまうのだ。

ねたみ、そねみ、ひがみ、うらみといったような感情は、モテて当り前の男や、普段からモテまくっている奴には向かわない。自分と同程度の、サエない、もともと運の悪いヤツが、急に幸運をつかんだ時に、この種の感情はむくむくとふくれあがるのだ。

わかるだろうか。「みみみみ」の正体は、キミがふだんつき合っている友達だ。わかりやすく言えば、「サエない者同士」という事で成り立っていた友情にヒビが入った時、人は「みみみみ」になるのである。

デートの日に、「みみみみ」はやってくる。どうして嗅ぎつけたのか、同じ喫茶店に偶然いたりする。

「おい、どうしたんだ山田、何をしてるんだ」

何をしてるかぐらい見ればわかりそうなものなのに、「みみみみ」はしつこく尋ね、2人の間を気まずくさせようとする。

あるいは「みみみみ」は初デートを控えて緊張しているキミに妙なアドバイスを与える。

「いいか、お茶代はオゴるなよ。ワリカンにしとかないと下心があると見られるぞ」

こうしてキミは、せっかくつかみかけた幸せを逃してしまう。そして、そうやって元の不幸なキミに戻ってみると、一番優しいのはやっぱり友達だったりする。

とすると、キミは「友達というのは、オレの不幸を喜ぶようなヤツの事を言うのか」と思うかも知れないが、そのとおりだ。

イラスト／中野豪

JOT



全日本オナヘッドTOP40選考委員会

吊端撃彦のオナニー放談

ツルツルの、美肌にかけたや我の液(撃彦)

やあ諸君！　先月の「福袋」投票はもうすんだかな。なに、まだすんでいない、とな。バカモノッ、そんなやつにせんずりをこく資格なぞないわいっ！　今すぐ投票するように！

さて、今年最後のＪＯＴは、先月と変わらず松本まりなの1位でしめくくられた。吊端もこの人の半開きの唇には何度もお世話になってきた。だが、この立場もいよいよ危なくなってきたようである。2位の日向まこが着々と追いあげているのだ！　まこを見よ。この、男のイチモツをそそり立たせる愛らしいロリータ顔、そして指でつつけば押し返されそうな、文字どおりシワひとつないピッチピチの肌。しかも性格が本モノのパーのように明るい。こうした娘をあるときはペットのように可愛がり、またあるときはドレイのようにいたぶり…。そんなことを想像しつつこくせんずりは格別だ。ツルツルの肌に、思わずザーメンをドピュッ！　たったまらん。



◀和泉冴子『いんらんパフォーマンス、愛とは(アテナ)愛とは…でへ

7位初の和泉冴子は、ちょっと田舎の小娘くさいところがグーである。田畑でバックから犯してみたい、と吊端は考える。



◀日向まこ『舌ったらず』(A・J(アリス・ジャパン))ペロリン

9位初の村上麗奈は、超美形でワイルドタッチのギャル。狙った男は必ず立たす、とゆーよーな挑発的な目にかかったら、精のうがカラッポになりそーだ。ようやくベスト10入り、いいぞ。

今月	先月	TOP 10 GAL
1	1	松本まりな
2	4	日向まこ
3	2	香取歩美
4	5	植田千珈
5	2	広田まみ
6	6	豊　丸
7	初	和泉冴子
8	8	仲村梨沙
9	初	村上麗奈
10	9	井上美樹



新年大躍進号!!
新年号
好評発売中!
毎月26日発売!
月刊
コミック
コンプ
380YEN
ことしもコンプで漫画三昧
★1・2・3でキメてあげる 大宮直依
★刑事剣士Xカリバー 藤原昌幸
★サイレントメビウス 麻宮騎亜
★エルデガイン 円 英智
★宇宙英雄物語 伊東岳彦
スペシャルゲスト
古沢優
巻頭カラー34ページ
「少年任侠伝─タコの紋章」
スペシャルゲスト
とりみき
「アルツハイマー伯爵」



必読の2月号（1月7日発売）につづく!!



マーシーを知っているこの女性は？ 次号新たな展開へ!!


!!
私だよ……… マーシャルランス……
会いたかった…
あうっ…!
ちょっとどうしたの!?
血…?
ひどい—— ケガしてるじゃないの……
うう…
——!?



プシュウウウゥー…
マ……
えっ!?
マーシャ……ル……
グラ…
あっ――危ない!!
ドサー…
しっかりしてよ
どうして私の名前を……？


ドドドドドドドド
たいへん――!
墜落(ついらく)したんだわ!!
ザザザザ…



──!?
なにかしら
あの音…?
オオオオオオ
!
ドドーン
きゃあっ
なに…いまのは!?


ドドー・・・・
うわァ!?
!!
チャッ
なんだァ
今のは
ー?
ー!!
ギュンッ
!
ギャギャッ
まさか
あれは…!?


よし その 案内役は おれがする！
お前は イリス親子を 連れて先に エオリアンへ もどってくれ
わかった MIDIとしても この世界（ドリアン）への 対処法については 近々 最終決定が おりるはずだ！
気を つけて
ビュイック…
大丈夫 心配しな さんなって♡
ビュイック—— お姉ちゃんを かならず 連れて帰って 来てよ
きっとだよ
OK！ ——レト♡
約束する!!


しかし
あいつ――
よりによって
第3平行世界(ひょうちゃくしゃ)
フリジアンからの
漂着者だったとはな
なんだって!?
君からの
データをもとに
時空管理局
MIDIを通じて
問い合わせて
みたんだ……
まちがいない!
フリジアンの
惑星開発管理局が
新たに送り込んだ
惑星探査機が
なんらかの事故で
時空移動を起こし
ドリアンへ不時着
したものらしい
しかも……
どうやら
その機体には
時空移動装置
はおろか
磁界シールドすら
装備していなかった
らしく――
向こうとしても
転移した場所を
割りだすのに
ずいぶん苦労して
いたみたいだ
それで……
マーシーについては
なにも言っては
こなかったのか?
ああ
今のところは
……
とりあえず
技術担当官を
一人派遣して
くるそうだが


ド!
フォオオオオ
オオオオオオ
くそっ…
レンタカーを借りだすのにずいぶんと手間をくっちまった!
このぶんじゃ定刻どおり合流するのは少しばかり難かしいぜ……


!
なんだ──!?
どうしたんだ
この衝撃は……
ああぁ…
ZONE DRIFT(時空移動)じゃ……!!
ば…
ばかなっ!?


同調もとれていないのに……
!
たいへんです空中の一画に謎の歪が生じています!!
かまわん収束させろ!!
待つんじゃマーシー……あれは!?


ボッ
ドドン
ドドドドド
グオオオオ……
ガッ
ガッ
うわっ!!
よせっ！撃つんじゃない相撃ちになるぞ!?
ディフェンサーだディフェンサーでいっきに撃ち落とせ!!
えっ!?
ムチャだわっ!!そんなことをすれば味方の機もまきぞえをくってしまう……
どけっ!!
あっ……なにをするんですか――!?
ガコッ



いかん
β―2に
化物が
とりついたぞ
――!!
どうしたβ―2
早く振り落とせ
そのままでは
危険だぞッ!!
ちくしょう
ダメだ……
舵がきかない!!
ばか よせっ
突っこむ……
わああっ
AX-1


待つんじゃマーシー！
!?
第2のマーシーの捕獲といいあの化物への対応といいここに来てからというもの君の行動には妙な点が多すぎる……
いったいなにを企んでおるんじゃM・C・ー3!?
ふん……なにをばかな！
あいつが何者でどこから来たかなど関係ない！わかっているのは明らかにわれわれに対し敵意を持っており……
その母艦とも呼べるものがわれわれをねらっているという事実だ!!
これは・・・わしのカンじゃがあれは……いやあの化物ももしかして君と同じクローン……
だまれ――Drアインソフ!!
なんの根拠があってそんな話……
ドスン
わっ
なんだー!?

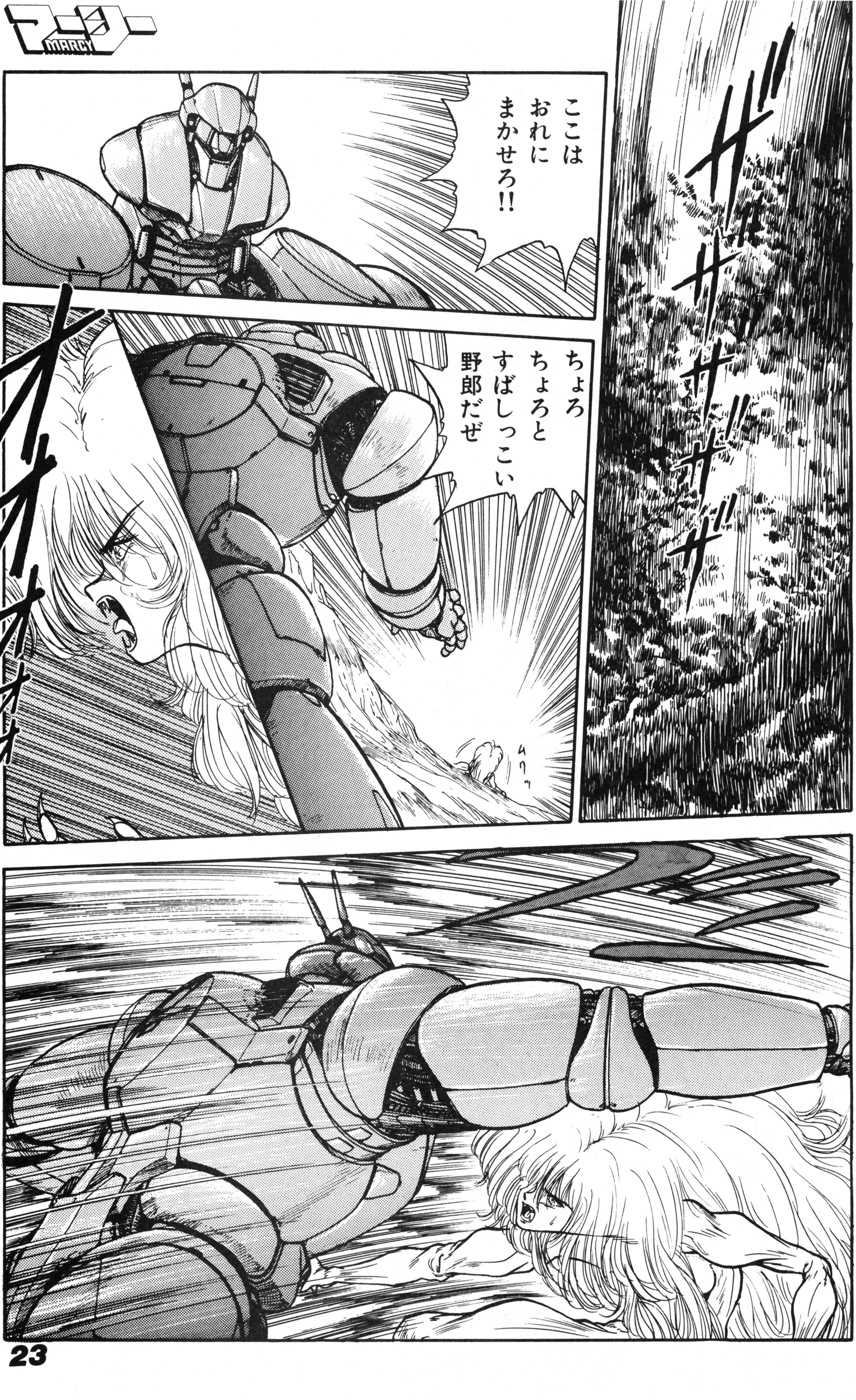

よかった
無事じゃったか
大佐!!
すぐに
空中母艦を
こちらへ——
なにあんなヤツの
一匹ぐらい
こちらの戦力で……
EXIT
だめだ!!
ヤツらの巣が
湖の中にある
そいつを
たたかなくては
それも湖ごと
吹きとばして
しまえるほどの
火力でなければ
歯がたたん
なんだと!?
それは
どういう……
事実 この目で
要塞とも思える
やつらの船を
見たのだ——
早くしろ
手遅れに
なるぞ!
……よし!
本部へ連絡して
ヴィクセンを
発進させろ!!
了解!!



大佐殿!?
大丈夫か フェリントン 大佐？
な…… なんとか
しまった！ 伝達回路が ……!?
早く！ 2人とも こっちへ!!



本部との回線をつなげ——急げ!
了解——
こちらはフェリントン
昨夜 小隊を襲ったとみられる化物と現在交戦中
苦戦を強いられている
本部から局地戦ヘリを出せ
大至急だ!!
わかりましたただちにそちらへ向かわせます
!?
それから救護班と回収部隊だ
了解——!
CUTION
ふせろ大佐!!
!
わわあっ
バキバキー
EXIT_PRE-
FRP.


ザザザザザ
ここはおれにまかせろ!!
ちょろちょろとすばしっこい野郎だぜ
ムクッ
オオオオオオ



前号までのあらすじ　ティテスが修復不可能であることを知ったMC−2とMC−3。手を結ぶように誘うMC−3だが、MC−2は断り、軍部に捕まる。が、MC−4の出現により……。



マーシー
MARCY
ACT.8
VOYAGER
キミを守ってあげたい!!
砂倉そーいち

イースでメチョメチョのコーナー♡

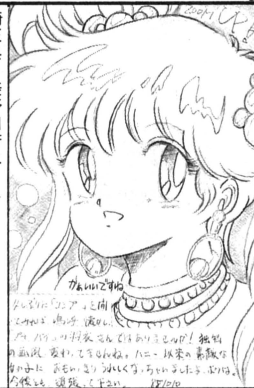
羽衣翔先生へのお便りを山ほど送りつけるよーに♡

東京都・彩晶だよん♥さん



だよんつけちゃった!!でたっ！誌上文通っ!!!!よめる？

埼玉県・美野田芳二くん



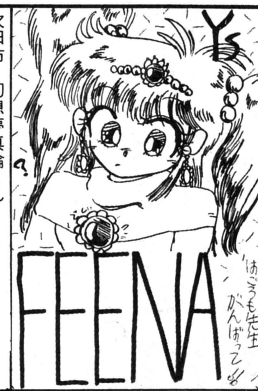
どわっ!!プチ・パイ!!なつかしいなァ〜ハニーちゃん♡!!!

広島県・KAZUくん



試験中だからこそやきたくなるんだよねーわかる、わかる

吹田市・幻想夢真倫くん



吹田市!!同じ市内に羽衣はいるのだよ！キミ!!

キャラとバックをちがうペンで描いて下さいというハガキがありましたが…

というわけなんで、名前ボ集するね♡



埼玉県・山口純子さん

太田区・はやせ睦さん



う〜ん、なんだろ なぜかミリョクあるんだよね キミの絵

埼玉県・Shiriしんくん



11月号でもでてるぞー！4コマだけだけど…!!



山口県のCraneくん!! 羽衣はつけペンを使ってないのでムリです… みんなロットリング!!

羽衣を気に入っていただけて羽衣はうれしいっ!!

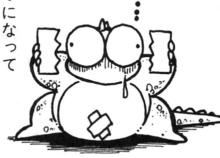


東京都・Silver Dragonくん

不幸!!郵便事故のコーナー…

ガーンッ…

★なっ…なんと！はねい・翔さんのハガキが事故にあって、まっぷたつになってしまったっ!! こ…こんなにうまく描けてるのにっ!! めげずにまた送ってねー♡ のせてあげるからねー♡ ぐっすん!!



☆質問コーナー☆

「Ys−IIもマンガ化するのでしょーか？」

千葉県の浜野さん。絵がかわいいね。

あと2つほど冒険したらYs−IIです。

「DORAGON・コミック化するのですか？」

新潟の山岸くん。

まだまだページが足りないので当分ムリでしょうねー！







さて！さてっ!!

羽衣は美夕の大ファンなので…

ときどきコスプレしたりするのだっ!! きゃー!! かわいいーっ!! はずがぴーッ!!

★Blackknightさん!! 美夕のイラストありがとー♡ うれぴー♡ わーいわーい♡

次回はふつーのイースをまってるぞっ！



ホントにするとブキミなので、絵の中でするのだっ!! 祝！ビデオ・セールス第9位っ!!



☆さて！今回の一番人気は…

ラッピーッ フィーナでーちゅ♡ チョキ！

2票差でジェバがつづき、さらに3票差でレアがつづく!! う〜ん激戦ですねっ!! さあっ！キミもハガキのすみに誰が好きっ!!と書いて送るのだっ!! ジェバのカムバックはちかいっ!!



●宛先● 〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル4F 角川メディアオフィス「コンプティーク」編集部羽衣翔先生

来年の新春企画を早くも募集するぞ!!「イース」のキャラで何をやらせたいか考えてちょ♡



次回はちゃんとした「イース」のはずです。そーだよな羽衣翔!!


コーチ！ あたし やります！
あの… 必殺スパイクをっ!!
グレートバリアブルサンダーアターッ クーッ!!
め…めちゃくちゃなネーミング!!


おまえはまだ全力を出しきってはいない！
おまえの生み出した必殺スパイクをっ!!
お？
そ…そんな…あれはレア子おねえ様が…
レア子はまえのセットできき足をくじいている！あのスパイクはうてない!!
コ…コ…チ…どうしてそれを……
オレはおまえのコーチだぞっ!!
自分で言ってて はずかしくない？
うう…うるさい！早くおわらせたいんだ!!
コーチ…
うるうる…
これは愛ですねっ
コーチはやっぱりあたしのこと…♡


Act. 4. 試合編
マッチポイント!! ついにマッチポイントです!! 全国女子高バレーボール大会！ 決勝戦っ!!
わあーっ!
わああーっ!!
エステ女学院がマッチポイントをうばりとりました!!
おっ？ どうやら羽衣学園！ 2度目の作戦タイムのようです！
高橋っ！
ウィン！
垣野内っ!!
次のサーブ死んでもとれっ!!
まだ名前のないキャラ
そして…
○○っ!!
はいっ!!
フィーナ子へつなげろ！
えっ!!


おっ…
あ…あらららっ
あちゃーっ…
おまえらなア…
オレをコロす気か?
いったっだっきっまぁ——す♡
おしるこだー♡
わーい♡
←あずき
コーチ！ おみくじなんて信用するもんじゃありませんね！
ちっとも大丈夫だったじゃありませんか！
うん！ そうだな！
ずずっ… はふはふっ…
じ… じるじいー
ん!?
ばたっ！
ぐおおっっ!!
たっ… 大変っ!!
モチをのどにつめたわ!!
ドジねェー！
おっじいーん!!



ぺったん!
ぺったん!
うん♡うん♡
ぺったん!ぺったん!!
あ?お?
ぺったん!ぺったん!!
ぺったん!ぺったん!ぺったん!ぺったん!ぺったん!
ちょっ!! ちょっと!!
はっ早すぎないか!?
ひっくり返すのが追いつかない!!
ぺたぺたぺたぺたぺたぺたぺたぺたぺたぺたっ!
わわっ!!
もちがひっつく!!
コラ!やめい～!!
べたたっ!!


コーチ!元気出して下さいよ!
カレー
とぼとぼ…
コーチ!
↑学校の食堂だよ!
!
あたしたちコーチともちつきしようと思ってー♡
こっそり用意してたんですっ♡
ぺったん!
ぺったん!!!
ちゃぷっ…
いやあー♡いいなァー♡
アドルはもちのひっくり返し役
子供会(こどもかい)ってのでよくやったなァー♡


Act. 3. 新春モチツキ大会編
ぱん!
ぱん!
おいのり
おいのり…
元日
新春
元日
じゃらっ!
おみくじ
大凶
ガァーン
もういっちょーっ!!
も…もう
いっちょーっ!!
みくじ
特大凶
大凶
大凶
大凶
大凶
どよ〜〜ん…
うぅっ
うぅっ!!
ちょっとぉ?
どうしたの?
ちかづきたく
ないゎ
ねーっ…
みんな大凶だったんですって!
ひぃえぇろっ!!
よくある
パターンね…
学園


おっ終わったーっ!! オレの青春っ!!
おまえたちに教えることがなくなってしまったあっ!!
うわあーんっ!!
そ…そんな！コーチ!!
いいんだあ！オレなんかいなくてもいいんだあっ!!
コーチ！コーチがいなくなったら…
あたしたちどうしていいかわかりません!!
えーんっ!!
やだい！いやだい!! みんなボクをいじめるんだあっ!!
そんなっ!!
もういじめませんから…ね♡
なでなで…
ホーラ♡いい子いい子♡
むちゅっ!
うん！
アドル夫！がんばるっ!!


はぁー!…
いっ!!
すこーんっ!!
ぽろっ…


はーい♡
ポーン!
ポーーー
はっ!!



よーし！ 今日は お前たちに 必殺スパイクを 教えてやろう！
見ろ！ これがっ!!
ああっ!?
スーパー・ハイ プレッシャー・インペリアル スパイクだあーーっ!!
ドオオオオオッ!!


Act.2.特訓編
体を鍛えろ!!
素早さを養え!
そして心を
磨き歯も
磨けっ!!
青春まっただ中の
お前たちに!
歯医者へ通う
ヒマはないはずだ!!
家に帰ったら
予習復習っ!!
フロにはいって
そのまま寝る!
登下校は
かけ足で!
TVは目を悪く
する!!
パソコンゲーム
だけにしろ!!
GAME OVER
いやーん!
また
死んぢゃった
わーっ!!
まってーっ!!
階段はかかとを
つけずに駆け
登る!!



そ…
そうだったんですかぁ？
コーチ…
うるるる
だからあんなにキビシク…
あたしうれしいっ!!
あのなぁ……
言いたいことはそれだけか？
練習再開っ!!
ぐずぐずするなあっ!!
きゃあっ!!
これがコーチの愛なのねー！
ドタタタッ
はっ！
ファイト！ファイト！ファイト！ファイ…
病気ねありゃ…
☆よく考えると体育館がないなこのガッコ…



あなたには!
コーチの気持ちがわからないの!?
……コー
コーチの気持ち…?
そうよ! コーチはあなたのことを…
愛
しているのよ!!



きゃあっ
ばかも――ん!!
それくらいの球が受けられなくてどうするかぁーっ!!
飯須っ!立ていっ!!
コーチ!!もうイヤです!!
あたしもうやめますっ!!
……コッ……
ばかァ!!


Act. 1. 青春編
ここ第五羽衣学園（女子高）では
バレーに青春をかける少女たちがいたっ!!
羽衣学園
男ははいれないよー!!
はいっ!
はいっ!
ポーン
なぜ新春企画でバレーボールなのかは深く考えるなよ!!
げっ!

新春特別企画



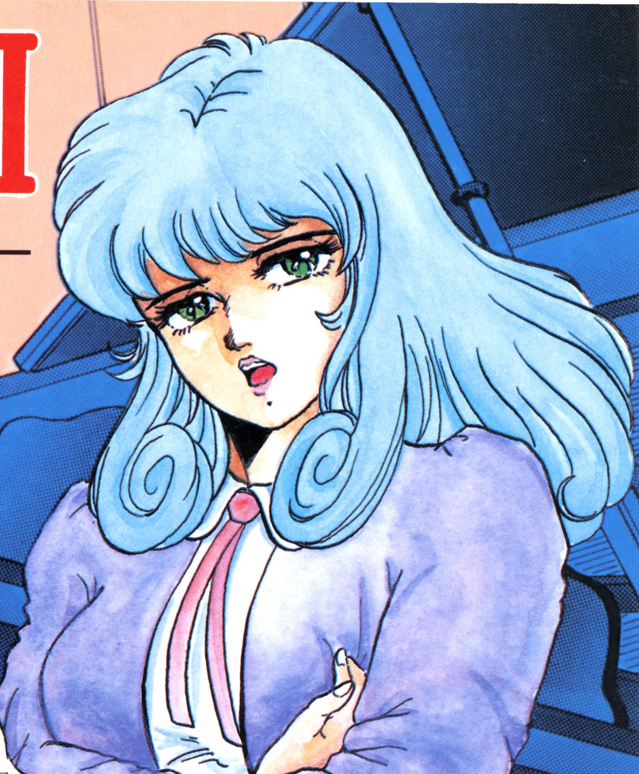
羽衣翔
HAGOROMO SHOW

Directed by CANDY HOUSE

番外・II

―天使たちの午後・II―

「番外・II―天使たちの午後・II―」は、「天使たちの午後・II―美奈子―」のインサイドストーリー。「天使たちの午後・II―美奈子―」を持っている人にはとってもウレシイ！ 持っていない人にもやっぱりウレシイ!!



対応機種

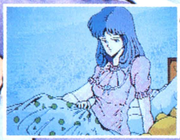
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX2、
ディスク3枚組（PC-98、MSX2はディスク2枚組）

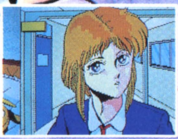
人気ゲーム「天使たちの午後・II―美奈子―」がついにコミックスになった！12月下旬発売予定（発行／白夜書房 製作／OSB出版）A5判160頁、カラー満載の予価880円、御期待下さい!!

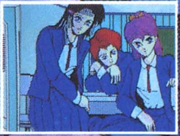


JASTSOUND
（ジャストサウンドシリーズ可）

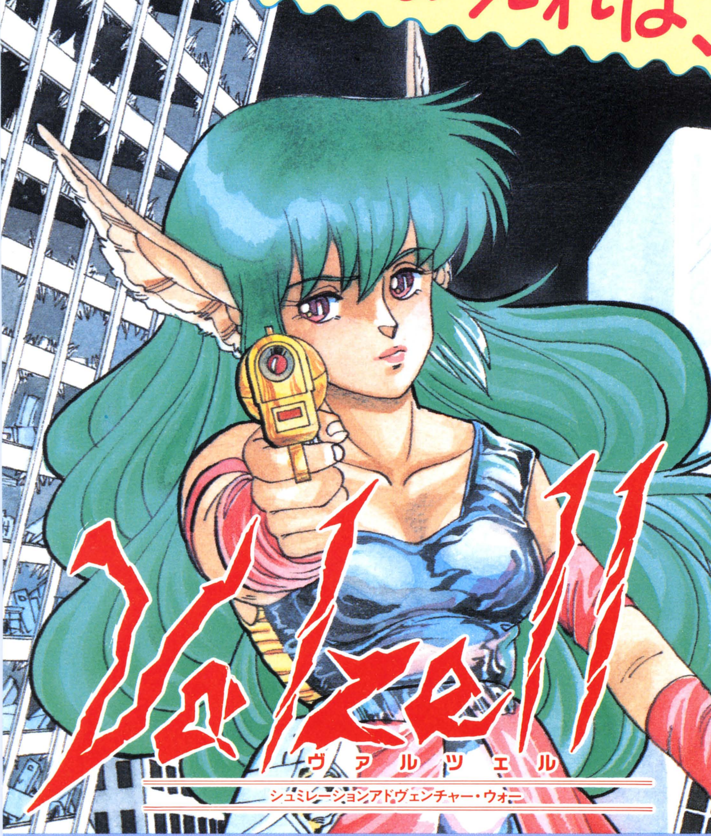
定価7,800円







アナタとあえれば、さむくない！



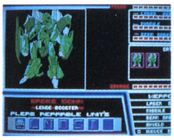
対応機種

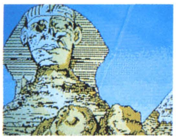
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX2、
2ドライブ専用（MSX2は1ドライブ専用）
ディスク4枚組（PC-98、MSX2は ディスク2枚組）

●史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンド-SE使用時）FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

JASTSOUND Plus　定価8,800円
（ジャストサウンドプラスシリーズ可）







ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。（電話によるお問い合せは致しかねます。）

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店(普)5252817

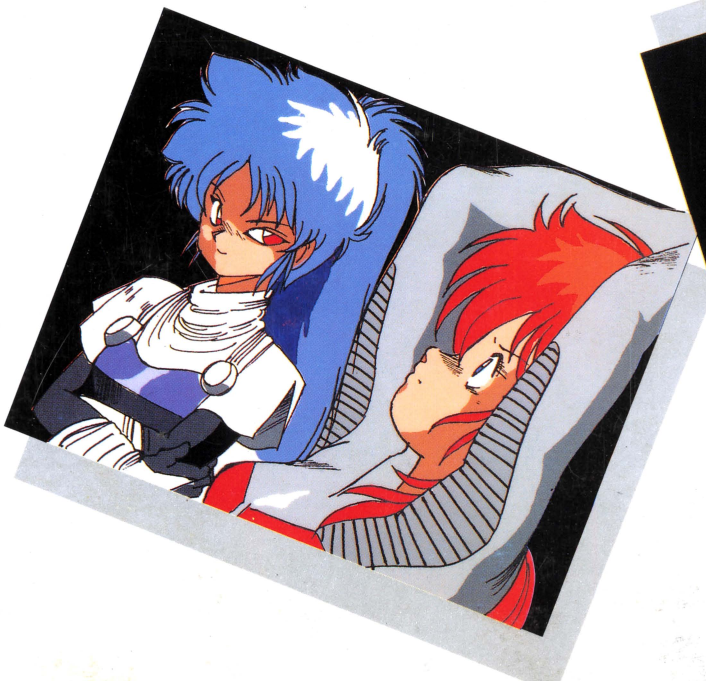
株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
TEL：03（706）9766　FAX：03（706）9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

JAST

THE 4TH UNIT

新登場

for X68000





- ▶グラフィックはX68000のために、すべて新たに描きおこしました。
- ▶バトルモードは、アニメーションパターンをかえてさらにパワーアップ！
- ▶音楽もX68000の機能にあわせてアレンジしなおしました。
- ▶シリーズ1,2. 同時発売！



DATAWEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397701554 雑誌13977-1